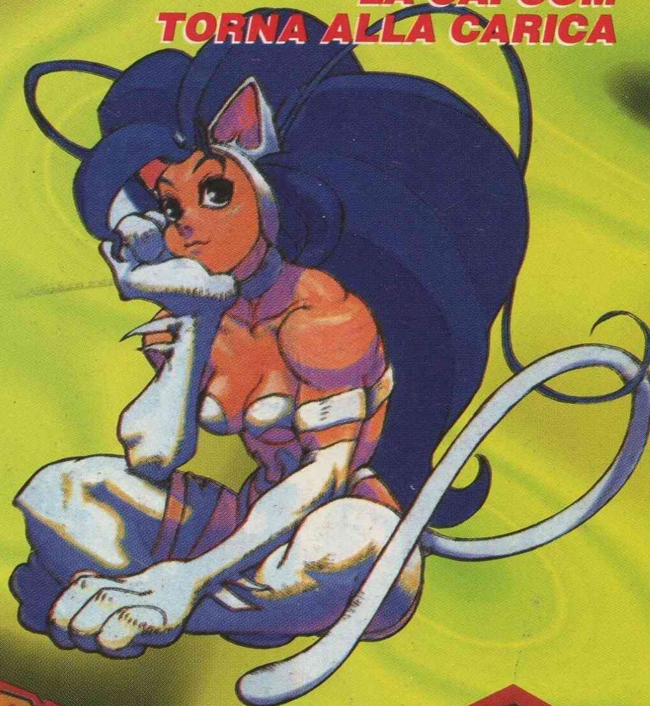
LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

49

Aprile 1996 - Lire 6.000

VAMPIRE HUNTER
LA CAPCOM TORNA ALLA CARICA



SUPER MARIO RPG
MARIO VIENE RIDIMENSIONATO

F1
IL CIRCUS SECONDO LA PSYGNOSIS

ALIEN TRILOGY • DORAEMON • ALONE IN THE DARK 2 • HARD ROCK CAB • GEBOCKERS • REAL BOUT • MOBILE SUIT GUNDAM • NFL GAMEDAY • DEATH MASK • MYST • LOAD RUNNER • MORTAL KOMBAT 2 • WELCOME HOUSE • CYBERIA • CHAMPION WRESTLER • GT RALLY • ACTUA GOLF • VALORA VALLEY GOLF • STAHLFEDER • HORNED OWL • SHELL SHOCK

Help GUARDIAN HEROES

GAME POWER • Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES





QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

L. 99.900 · L. 99.900 · L. 129.900 · L. 109.900 · L. 109.900 · L. 129.900 · L. 49.900 · L. 119.900 · L. 99.900 · L. 39.900 · L. 129.900 · L. 109.900 · L. 109.900 · L. 119.900 · L. 109.900 · L. 79.900



AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
AERO THE ACROBAT	59.900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	79.000	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN SOLDIER	99.900	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
ATTACK CHOPPER	59.900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	99.900	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)
BATMAN RETURNS	69.900	(E)
BATTLE FRENZY	59.900	(E)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BOOGERMAN	79.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
CANNON FODDER	49.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	139.900	(E)
COLLEGE FOOTBALL USA 96	129.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMIX ZONE	119.900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	129.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CUTTHROAT ISLAND	109.900	(E)
DAFFY DUCK	59.900	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	119.900	(E)
DESERT STRIKE	59.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59.900	(E)
DJ BOY	39.000	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	109.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DYNAMITE HEADDY	59.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	129.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ESWAT	59.900	(E)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	59.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	119.900	(E)
FLASHBACK	119.900	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69.000	(U)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99.900	(E)
GENERATION LOST	59.900	(E)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	59.900	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
I PUFFI	99.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	59.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79.900	(E)
ISHIDO	29.900	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
JEWEL MASTER	39.900	(E)
JOHN MADDEN 95	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	119.900	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE BOOK	59.900	(E)
JURASSIC PARK 2	59.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	39.900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	59.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
LIGHT CRUSADER	129.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MARSUPILAMI	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN - THE WILY WARS -	129.900	(E)
MEGA SWIV	59.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MEGALOMANIA	59.900	(E)
MICKEY MANIA	59.900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	89.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(U)
MORTAL KOMBAT 3	109.900	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	59.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM	49.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	89.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	109.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99.900	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC PANIC	59.900	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	69.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	79.900	(E)
PIRATES OF DARK WATER	59.900	(E)
PITFALL	59.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	109.900	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)
PROBOTECTOR	49.900	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	109.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
REVOLUTION X	119.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
RISTAR	49.900	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	39.900	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.900	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	129.900	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	59.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SECOND SAMURAI	99.900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	109.900	(E)
SHAQ-FU	49.900	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	119.900	(E)
SONIC 2	39.900	(E)
SONIC 3	109.900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	59.900	(E)
SONIC COMPILATION	69.900	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99.900	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
SPIROU	89.900	(E)
SPORTS COMPILATION	109.900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STARGATE	59.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	109.900	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119.900	(E)
SYNDICATE	69.900	(E)
TALMIT'S ADVENTURES	49.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	59.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TERMINATOR	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	79.900	(E)
THE LOST VIKINGS	89.900	(E)
THE OOZE	79.900	(E)
THE PUNISHER	59.900	(E)
THE STORY OF THOR	139.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	79.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TOTAL FOOTBALL	99.900	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89.900	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	79.900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VECTOR MAN	109.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING	99.900	(E)
VR TROOPERS	109.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WIZ'N'LIZ	49.000	(E)
WOLVERINE	109.900	(E)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	39.900	(E)
WORLD CLASS SOCCER	39.900	(E)
WORLD CUP USA 94	39.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900	(E)
XENON II	49.900	(E)
YOGI BEAR	89.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO KAMIKAZE	89.000	(E)
ZERO TOLLERANCE	89.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)
ZOOP	79.900	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe



ARENA	79.900
ASTERIX -SECRET MISSION- + T-SHIRT	69.900
BATMAN FOREVER	79.000
BATMAN RETURNS	39.900
BUST A MOVE	69.900
CRASH DUMMIES	49.900
DAFFY DUCK	59.900
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
FATAL FURY SPECIAL	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	79.900
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	69.900
JOHN MADDEN 96	69.900
JUDGE DREDD	69.900
JUNGLE STRIKE	79.900
MICKEY MOUSE 3 -LEGEND OF ILLUSION-	49.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	49.900
PETE SAMPRAS TENNIS	49.900
PHANTOM 2040	79.000
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.900
POWER STRIKE 2	49.900
PRIMAL RAGE	69.900
RISTAR	49.900
SONIC 2 IN 1	79.900
SONIC 3	59.900
SONIC COMPILATION	69.900
SONIC DRIFT 2	79.900
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.900
SPEEDY GONZALES	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STREET OF RAGE	39.900
STRIKER	69.900
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	79.900
TAIL'S ADVENTURES	79.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
VR TROOPERS	69.900
WWF RAW	49.900
X-MAN	59.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	59.900
ZOOP	79.000

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

AUGURI DI BUONA PASQUA, DALLA QUEEN COMPUTER !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

E' NATA QUEEN On Line
IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET
SCOPRICI AL SITO
HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !



PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AAH REAL MONSTER	99900	(E)
ACTRISER	59900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	79900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	69900	(E)
ASTERIX	89900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139000	(U)
BATMAN & ROBIN	159000	(E)
BATMAN FOREVER	119900	(E)
BATMAN RETURNS	99000	(E)
BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATE	59900	(E)
BIG SKY TROOPER	129000	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129000	(E)
BLACK HAWK	59900	(E)
BLUES BROTHERS	59900	(E)
BOOGERMAN	139900	(E)
BOXING LEGEND OF THE RING	69900	(E)
BRAINES	59900	(E)
BREATH OF FIRE	129000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129000	(U)
BUBSY 2	119000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79900	(E)
CANNON FODDER	89000	(E)
CAPITAN COMMANDO	69900	(E)
CARRIER ACES	129900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRES KISS -	149900	(E)
CASTLEVANIA IV	59900	(E)
CHAOS ENGINE	69900	(E)
CHESSMASTER	59900	(E)
CLAY FIGHTER 2	59900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	119900	(E)
DEMOLITION MAN	139000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59900	(E)
DIRT RACER	109000	(E)
DIRTY TRAX FX	129900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	129900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY II	139900	(E)
DOOM	159900	(E)
DOUBLE DRAGON	59900	(E)
DRAGON	69900	(E)
EARTH BOUND	139900	(U)
EARTH WORM JIM	119000	(E)
EARTH WORM JIM 2	129900	(E)
EQUINOX	59900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159000	(E)
FEVER PITCH	69900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	129000	(E)
FINAL FANTASY 3	159000	(U)
FINAL FIGHT 3	129900	(U)
FIREMAN	129000	(E)
FLASHBACK	59900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	69900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	119900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	119900	(U)
FRANTIC FLEA	119900	(E)
GALACTIC PINBALL	89900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129000	(U)
GHOUL PATROL	59900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY	119900	(E)
HAGANE	69900	(E)
HEAD ON SOCCER	119000	(U)
I PUFFI	79900	(E)
ILLUSION OF GAIA	79900	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	69900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119000	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	139900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	59900	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129000	(E)
IZZY'S QUEST	129900	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69900	(E)
JELLY BOY	79900	(E)
JOHN MADDEN 96	139000	(E)
JUDGE DREDD	109000	(E)
JUNGLE STRIKE	119900	(E)
JUSTICE LEAGUE	139900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	129900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	69900	(E)
KILLER INSTINCT	109900	(E)
KING ARTHUR	129000	(U)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	89900	(E)
LEGEND	79900	(E)
LEMMINGS	69900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	69900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49900	(E)
MECHWARRIOR 3050	139000	(U)
MEGA MAN 7	135000	(U)
MEGA MAN X 2	129900	(E)
MEGA MAN X 3	139900	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49900	(E)
MICKEY MANIA	69000	(E)
MICKEY'S MAGICAL QUEST	89900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109900	(E)
MORTAL KOMBAT	59900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129000	(E)
NBA GIVE N'GO	149900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99900	(E)
NBA LIVE 95	139900	(E)
NBA LIVE 96	119900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139900	(E)
NHL HOCKEY 95	89900	(E)
NHL HOCKEY 96	129000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139000	(U)
NOSFERATU	149000	(U)
OPERATION STARFISH	129900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139000	(U)
OUT OF THIS WORLD	69900	(U)
OUT TO LUNCH -PIERRE LE CHEF-	89000	(E)
PAC IN TIME	69900	(E)
PAGEMASTER	69900	(E)
PARODIUS	69000	(E)
PHANTOM 2040	129000	(U)
PILOT WING	59900	(E)
PINBALL FANTASY	79900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	59900	(E)
PINOCCHIO	139900	(E)
POCKY & ROCKY 2	109000	(E)
POP'N TWINBEE 1	69900	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59900	(E)
POWER RANGERS	119900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	139000	(U)
POWERDRIVE	69900	(E)
PRINCE OF PERSIA	59900	(E)
PUTTY SQUAD	119000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119900	(E)
R TYPE III	59900	(E)
RED ALARM	89900	(E)
REVOLUTION X	139900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49900	(E)
SAILOR MOON	79900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109000	(U)
SECRET OF EVERMORE	139900	(E)
SECRET OF MANA	99900	(E)
SECRET OF THE STARS	139900	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	139900	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89900	(E)
SIM CITY	59900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129900	(E)
SONIC THE BLASTMAN 2	129000	(J)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129000	(E)
SPAWN	139900	(E)
SPEEDY GONZALES	119000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89000	(E)
SPIROU	119900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119000	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	89900	(E)
STARGATE	109000	(E)
STARWING	49900	(E)
STERLING SHARP	139000	(U)
STREET FIGHTER 2	89900	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59000	(E)
STREET HOCKEY 95	129900	(U)
STREET RACER	89900	(E)
STRIKER 2	79900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	59900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	119900	(E)
SUPER DROPZONE	109000	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	79900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	109900	(E)
SUPER MARIO KART	89900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69900	(E)
SUPER METROID	59900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129000	(E)
SUPER PROBOTECTOR	69900	(E)
SUPER PUNCH OUT	69900	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119900	(U)
SUPER STAR WARS	79900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	69900	(E)
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	69900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	99900	(E)
SUPER TURRICAN 2	119900	(E)
SWAT KATS	119000	(U)
SYNDICATE	49900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139000	(U)
TECMO SUPER NBA BASKETBALL	79900	(E)
TELEROBOXER	89900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109000	(E)
TETRIS 2	89900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	119900	(E)
THE TICK	49900	(U)
THEME PARK	109900	(E)
TIN STAR	69900	(U)
TIN TIN	129900	(E)
TOTAL CARNAGE	59900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49900	(E)
TRUE LIES	119900	(E)
TURBO TOONS	89000	(E)
ULTRAMAN	59900	(E)
UNIRALLY	119900	(E)
URBAN STRIKE	119900	(E)
WARIO WOODS	89900	(E)
WARLOCK	69900	(E)
WATERWORLD	159000	(E)
WEAPONLORD	119900	(E)
WILD GUNS	129000	(U)
WILD SNAKES	69900	(U)
WING COMMANDER	59900	(E)
WOLVERINE	69900	(E)
WORLD MASTER GOLF	119900	(E)
WORMS	159900	(E)
WWF RAW	79900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139900	(E)
YOGI BEAR	79900	(E)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139900	(E)
YOUNG MERLIN	69900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59000	(E)
ZOOP	109000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

GAME BOY Nintendo

ALLEYWAY	49900
ASTERIX & OBELIX	59900
BATMAN FOREVER	49900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59900
CUTTHROAT ISLAND	59900
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	69900
DONKEY KONG LAND	69900
EARTH WORM JIM	69900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	69900
JOHN MADDEN 96	59900
KILLER INSTINCT	69900
LOGIC 3 POWER ADAPTOR	19900
MARIO & YOSHI	39900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69900
MORTAL KOMBAT	59900
MORTAL KOMBAT 2	59900
MORTAL KOMBAT 3	59900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59900
NBA LIVE 96	69900
NFL QUARTERBACK CLUB 96	59900
PGA TOUR GOLF 96	59900
PINOCCHIO	69900
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69900
PRIMAL RAGE	69900
RIDDICK BOWE BOXING	69900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	69900
STARGATE	49900
STREET FIGHTER 2	69900
STRIKER	39900
SUPER BATTLETANK 2	69900
SUPER MARIO LAND 1	39900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	59900
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49900
TETRIS	39900
TETRIS BLAST	69900
TOP RANK TENNIS	49000
WATERWORLD	69900
WORMS	89900
WWF RAW	49900
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	49900
ZOOP	69000

L. 59900 · L. 69900 · L. 69900 · L. 69900 · L. 69900 · L. 49900 · L. 79900 · L. 49900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐		
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Smagliata" Badioli, Serena "The Voice" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Cirrosi" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Tiziano "Extra" Toniutti **(apecar@linux.infosquare-.it)**, Claudio "Testuggine" Tradardi **(trust@bbs.info-square.it)**, Carlo "Saltano le teste" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Comico" Cupola, Max "Inviato" Sacchi, Marco "Ciao, Scrivi" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Fantasma" Soliani, Antonio "Venerdì" Micciulli, Paolo "Portatile" Verri, Yuri "Scarlet" Abietti, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "Non me lo sento" Pasetto, Giuseppe "UK" Principe, Giorgio "Artista"Bassani, Francesco "Inoki" Barni

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Wardancer, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, MBF, Kuscino, Wood Elf, DBM, Procopio, Miki, Piggiu

ART DISTORTOR

Marumba "Ape Maya" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Menisco" Asmeri, Gian Vittorio "Babalina" Cutri, Sara "Rediviva" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 49

LA COPERTINA

SUPER MARIO RPG, LA SINERGIA TRA SQUARE E NINTENDO HA PRODOTTO QUELLO CHE POTREBBE ESSERE L'ULTIMO GRANDE GIOCO PER SUPER NINTENDO



"L'EDUCAZIONE SAREBBE L'ARTE DI PARERE INOFFENSIVI."
C. ALVARO

F1
PAG. 36

LA PSYGNOSIS PRESENTA L'ALTERNATIVA EUROPEA AI GIOCHI DI CORSA MADE IN JAPAN



ATARI ADIEU?
PAG. 44

UNA RETROSPETTIVA SULLA CASA CHE HA FATTO LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI



Help

GUARDIAN HEROES UNO DEI TITOLI DI MAGGIORE SUCCESSO PER SATURN VIENE SVELATO IN OGNI SUO SEGRETO

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

TIZIANOCI PARLA DELLE SUE ESPERIENZE MUSICALI, MA A QUALCUNO INTERESSANO?

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12

DOMANDA DOPO DOMANDA APECAR SI INERPICA SULLA STRADA CHE CONDUCE ALLA SANTITÀ



VAMPIRE HUNTER
PAG. 56
LA CAPCOM INSISTE E, DOPO STREET FIGHTER ZERO, PRODUCE UN ALTRO OTTIMO TITOLO PER SATURN



ALIEN TRILOGY
PAG. 88
L'ENNESIMO TITOLO ALLA DOOM FA LA SUA APPARIZIONE SU PSX

SATURN

PLAYSTATION

NEO GEO CD

SUPER NES



PLAYSTATION

Potenza all'ennesima Potenza

Finalmente, la consolle più attesa è disponibile anche in Italia.



I PlayStation Centers ti aspettano!



PIEMONTE

ALEX COMPUTER
C.SO FRANCIA, 333/4 — TORINO
ALEX COMPUTER "LE GRU"
c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10 — GRUGLIASCO (TO)
BARALE
VIA ROMA, 13 — NOVARA
VIA OMAR, 2 — NOVARA
CAMELOT
VIA PIETRO MICCA, 33 — BIELLA (NO)
COMPUTER WORK
VIA RIVOLI, 38/A — ORBASSANO (TO)
EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES
C.SO FRANCIA 11 Bis/C — TORINO
FLASH GAME
VIA VALDIERI, 12 — TORINO
GALLENCA
VIA SAN DONATO, 44/C — TORINO
PIAZZA STATUTO, 22 — TORINO
VIA ROSSI DI MONTELERA, 51 — CHIERI (TO)
HOBBY CENTRO
VIA P. FERRERO, 15/B — ALBA (CN)
LA PALLA
VIA SILVIO PELLICO, 20 — PINEROLO (TO)
PLAY GAME SHOP
VIA CARLO ALBERTO, 39/E — TORINO
QUEEN COMPUTER SHOP
C.SO DANTE, 2 — TORINO
ROSSI COMPUTER
C.SO NIZZA, 42 — CUNEO
SORIZ
VIA ARTISTI, 31/BIS — TORINO
YOU TOO
VIA ROSSINI, 3/E (ANG.VIA PO) — TORINO



LOMBARDIA

2M ELETTRONICA
VIA SACCO, 3 — COMO
VIA DEI PESCATORI, 38 — LECCO
VIA PORADA, 19 — SEREGNO (MI)
ANNIBALE
VIA FONTANA, 93 — LIVIGNO (SO)
ARIVIVIS
P.ZZA I°MAGGIO, 13 — CORSICO (MI)
BRUNO CASTOLDI
PIAZZA CORDUSIO — MILANO
CORSO LODI, 9 — MILANO
CASTOLDI ADA
VIALE MONZA, 194/204 — MILANO
VIALE VITTORIO VENETO, 20 — MILANO
VIALE ARETUSA, 36 — MILANO
CASTOLDI S.R.L.
CORSO MILANO, 45/47 — MONZA
VIA VITTORIO EMANUELE, 65 — VIMERCATE (MI)
VIA ITALIA, 197 — BUSNAGO (MI)
CENTRO DISCOUNT
VIA PLAN, 93 — LIVIGNO (SO)
CONSOLE GENERATION
VIA CAPECELATRO, 7 — MILANO
CRAZY VIDEO
VIA DANTE, 165 — SESTO S. GIOVANNI (MI)
ELTRON
VIA 4 NOVEMBRE, 1 — BARZANO' (CO)
CENTRO COMMERCIALE "I LAGHI" — ERBA (CO)
FERRERO RADIO TV
VIA MAMELI, 22 — BUSTO ARSIZIO (VA)
FLOPPY
VIA CARROBBIO, 13 — VARESE
VIA MORAZZONE, 2 — VARESE
FUMAGALLI
VIA CAIROLI, 40 — LECCO
FUTURE GAMES
V.LE LOMBARDIA, 25 — MILANO
GALIMBERTI
VIA SOLARI, 5 — MILANO
VIA NAZIONALE DEI GIOVI, 28/36 — BARLASSINA (MI)
VIA PASQUALE PAOLI, 47/A — COMO
CORSO BUENOS AIRES, 64 — MILANO
VIA CANONICA — MILANO
VIALE FULVIO TESTI — SESTO S. GIOVANNI
VIA RISORGIMENTO, 48 — CASSINA RIZZARDI (CO)
VIA GRANDI — SARONNO (VA)
GIOCHI GARDEN
C.SO SEMPIONE, 33 — GALLARATE (VA)
GUALINI COMMERCIALE
VIA DORNO, 68 — GARLASCO (PV)
CORSO NOVARA, 123 — VIGEVANO
HI FI MORONI
VIA SERIO, 2 — ALBINO (BG)
I BELEE CONSOLLES DEPARTMENT
VIA LORENTEGGIO 22/24 — MILANO
IL CURSORE
P.ZZA MARTIRI DELLA LIBERTA', 7 — NOVATE MILANESE (MI)
LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIA FERMI, 1 — CURNO (BG)
CENTRO COMMERCIALE VIALE PIEMONTE — VERDELLO (BG)
CENTRO COMMERCIALE VIALE LOMBARDIA — CANTÙ (CO)
MAGIC SCREEN
VIA FABANI, 18 — MORBEGNO (SO)
VIA MAZZINI, 44/A — SONDRIO
MARCUCCI
VIA F.LLI BRONZETTI, 37 — MILANO
MASTER GAME
VIA FRATELLI UGONI, 10 — BRESCIA
MEGABYTE
PIAZZA MALVEZZI, 11 — DESENZANO (BS)
MISTER BIT (PROXIMA)
STRADA PADANA SUP.,292 — VIMODRONE (MI)
NEWEL
VIA MAC MAHON , 75 — MILANO
PENATI
VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 — CORBETTA (MI)
VIA MATTEI, 29/31 - S.S.VERCELLI — NOVARA
VIA TICINO, 1 — ABBIATE GRASSO (MI)
TANGENZIALE OVEST Km. 15 — TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI)
PERGIOCO
VIA ALDOVRANDI — MILANO
VIA S.PROSPERO, 1 — MILANO
PLAY MARKET
GALLERIA S.CARLO, 6 — MILANO
RIVOLA
VIA VITRUVIO, 43 — MILANO
RITZ OPTICA
VIA SAROCH, 89 — LIVIGNO (SO)
TERZA GENERAZIONE
VIA LEONADO DA VINCI 157 — MILANO
TINTORI
VIA BROSETA, 1 — BERGAMO
VIRTUDO
VIA FIAMMA GALVANO — MILANO
WARE HOUSE (PRINTEX)
C.SO BUENOS AIRES, 53 — MILANO
VIA MARGHERA, 37 — MILANO



LIGURIA

CELESIA ENZA
VIA GARIBALDI, 144 — LOANO (SV)
CENTRO HI FI VIDEO MALASPINA
VIA DELLA REPUBBLICA, 38 — SANREMO (IM)
ECR ELETTRONICA
VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO — GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT
VIA MAZZINI, 4 E 19 — RAPALLO (GE)
VIA S.RUFINO, 6 — CHIAVARI (GE)
VICO LICETI 6 — RAPALLO (GE)
I.C.S. TELEINFORMATICA
VIA BRIGATA LIGURIA, 33/35/37 — GENOVA
IL BALILLA GIOCATTOLI
VIA F.APRILE, 112/ROSSO — GENOVA
OFFICE & GAMES
VIA AMENDOLA, 43 — IMPERIA
SCABINI GIOCATTOLI
VIA C.RETA, 7-9/ROSSO — BOLZANETO (GE)
SCAGLIARINI ARCANGELO
VIA FIUME 142/A — LA SPEZIA
VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3 — FINALE LIGURE (SV)



TRIVENETO

ADRIATICA CASA
VIA VERDI, 48 — ODERZO (TV)
VIA LUZZATI, 108 — TREVISO
VIA MEDAGLIE D'ORO, 59 — BELLUNO
VIA OLMO, 45 — ALTAVILLA VICENTINA (VI)
ASTER MARKET
VIA MARINONI, 5 — BASSANO DEL GRAPPA (VI)
BIG MARKET
VIA COL DI SALCE, 3 — BELLUNO
CAMONICO S.p.A.
QUARTIERE FIRENZE — BASSANO DEL GRAPPA (VI)
CENTRO RADIO
VIA IMBRIANI, 8 — TRIESTE
CENTRO RADIO TV FONTI
C SO MILANO, 80 — PADOVA
VIALE PORTA PO', 87/C — ROVIGO
COMPUGAMES
C.SO CAVOUR 5/A — VERONA
COMPUTER POINT
VIA ROVIGO, 22 — BOLZANO
COMPUTER SACE
CENTRO I GIARDINI DEL SOLE — CASTELFRANCO V.TO (TV)
COMPUTER SACE
CENTRO GIOTTO — PADOVA
CONSOLE SHOP
GALL. S.LORENZO, 11/13 — VICENZA
CRONST
VIA G. GALILEI, 25 — TRENTO

ECHOS	
CENTRO LE PIRAMIDI	TORRI DI QUARTESOLO (VI)
ELETTRO CASA NORD	
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER)	TRENTO
FERRARIN	
VIA DE MASSARI, 10	LEGNAGO (VR)
GAME MASTER	
VIA AQUILEIA, 15/A	UDINE
GUERRA COMPUTER	
CENTRO VALE CENTER	MARCON (VE)
P.ZZA S.TRENTIN, 6	TREVISO
VIA BISSUOLA 20/A	MESTRE (VE)
GUTWENIGER	
VIA PORTICI, 16	BOLZANO
MOFERT 5	
VIA LEOPARDI 24/A	UDINE
MUSIC CENTER	
VIA BOLZANO, 39	GARDOLO (TN)
NEGOZI ECO ITALIA	
TRENTINO ALTO ADIGE	
NEGOZI GET TRIVENETO	
Tel. 049-8700854	
SARTO RADIO TV	
VIA ARMISTIZIO, 79	PADOVA
SCHIAVOTTO	
SS MAROSTICA, 24	VICENZA
SME	
VIA ORSATO, 5	MARGHERA (VE)
"CENTRO PIAVE"	S.DONA' DI PIAVE (VE)
VIA CONEGLIANO, 59	SUSEGANA (TV)
VIA NINO BIXIO, 3	ZOPPOLA (PN)
V.LE VENEZIA, 8	PORTOGRUARO (VE)
TECNOCITY	
VIA VALPOSINA, 55	THIENE (VI)
TESTI GIOCATTOLI	
VIA S. LUCIA, 13/23	PADOVA
TUTTO VIDEO	
VIA S. ANGELO, 86/C	TREVISO
VENEZIA NET	
CASTELLO, 6184	VENEZIA
VIA COL VIDEO	
STRADONE S. FERMO, 11/A	VERONA
VIDEOLAND GAMES	
VIA RISMONDO, 4	TRIESTE
VIDEOUNO	
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10	CAVALESE (TN)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI	
VIA VOLTURNO, 7/F	BOLOGNA
CABRINI	
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19	PARMA
VIA GRAMSCI, 58	SORBOLO (PR)
CARTOLERIA STERLINO	
VIA MURRI, 73/C-D	BOLOGNA
CD ONE	
VIA SANDRO PERTINI, 45	COLLECCHIO (PR)
COMET	
VIA MICHELINO, 105	BOLOGNA
COMPUTER ONE	
VIA VELA, 12/2	BOLOGNA
DEDALO	
LARGO ROMA, 1	SALSOMAGGIORE T.(PR)
ELECTRONIC FUN	
CORSO VITTORIO EMANUELE,142 (Galleria Politeama)	PIACENZA
GAME OVER	
VIA BERTOLA, 6	RIMINI
GET READY	
VIA GUIDOTTI, 40/B	BOLOGNA
MARCO POLO	
VIALE ROMA, 171	FORLÍ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA	
Tel. 049-87008	
ORSA MAGGIORE	
CENTRO COMM.LE PORTALI: V.LE DELLO SPORT 50/22	MODENA
PETER PAN	
VIA EMILIA S. STEFANO, 17/A	REGGIO EMILIA
RED & BLACK COMPUTER	
VIA MONTE SABOTINO 1/E	CARPI (MO)
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO	
VIA A. SAFFI 78/BIS	PARMA

TOSCANA

BELLANTI	
L.GO P. L. DA PALESTRINA, 13	SCANDICCI (FI)
BIANCHI ELETTRONICA	
STRADA MASSETANA ROMANA, 24	SIENA
BOBINI GIOCATTOLI	
VIA L.B. ALBERTI 1/H	AREZZO
C.D.S	
VIA V.VENETO 115/117	AREZZO
PIAZZA GIOTTO 29	AREZZO
VIA P.TOSELLI126	FIRENZE
VIALE DEI MILLE 140	FIRENZE
VIA C. DEL PRETE 6	LUCCA
VIA MARINA VECCHIA 222	MASSA
VIA CARNELUTTI	PISA
CHECK POINT	
VIALE M. FANTI, 1D/R	FIRENZE
CIPOLLA ANTONIO	
VIA VITTORIO VENETO 26	LUCCA
COMPUTER & CO	
VIA BISENZIO A S. MARTINO, 3/B	PRATO
CONSOLE GAMES	
VIA EMPOLESE, 36	MONSUMMANO TERME
CONSOLE POINT	
VIA V. GIOBERTI 16	MONTECATINI TERME
FLOATING POINT	
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32	MASSA
FUTURA 2	
VIA L. CAMBINI, 17/19	LIVORNO
GENIUS COMPUTER	
VIA M. COPPINO, 113	VIAREGGIO
GIOCOMANIA	
VIA L. ANDREOTTI, 11	PESCIA
HOBBYTRONICS	
VIA F. CORRIDONI, 15/A	FIRENZE
IL COMPUTER	
V.LE COLOMBO 216	LIDO DI CAMAIORE
LA CITTÀ DEI RAGAZZI	
VIA V. DA FILICATA, 47	PRATO
VIA L. MARENZIO, 27/29	FIRENZE
VIA MEUCCIO RUINI, 18	MONTEVARCHI (AR)
MORGANA	
VIA DALMAZIA 424	PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI	
VIA DEI CIMATORI 17/R	FIRENZE
VIDEOSOUND 2000	
VIALE ITALIA 5	LIVORNO
PUNTO SOFT	
VIA TORCICODA 1/R	FIRENZE
PUNTO SOFT 3	
VIALE GUIDONI 77/B	FIRENZE
PUNTO SOFT 7	
VIA F. CAVALLOTTI 28	PRATO
STEREOCENTRO	
VIALE MANIN 33	VIAREGGIO (LU)

UMBRIA

CASA DEL GIOCATTOLO	
VIA VIETNAM, 8	BASTIA UMBRA (PG)
C.D.S	
VIA CAMPO DI MARTE 3	PERUGIA
GIOCATTOLANDIA	
C.SO CAVOUR, 281	ORVIETO (TR)
IDEA STAGE	
VIA MARCONI, 45	PERUGIA
MEGABIT CLUB	
VIA ROMA, 169	TERNI
UGLY KID	
GALLERIA DEL CORSO, 19	TERNI
WARE	
VIA CAIROLI, 1	CITTA'DI CASTELLO (PG)

ABRUZZO

COMPUTER MARKET	
VIA TRIESTE 79/81	PESCARA
FERRI ELETTRODOMESTICI	
VIA TIBURTINA VALERIA, 57	PESCARA
VIA EMILIA, 10	PESCARA
MEGA-COMPUTER	
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76	PESCARA
SCIARRETTA	
VIA TIBURTINA VALERIA Km.117,5	AVEZZANO (AQ)
TECNO-MEDIA	
VIA M. DELFICO, 32	TERAMO
VISIONI MEDIATECA	
VIA CONTE DI RUVO, 73	PESCARA

MARCHE

BERDINI	
VIA S.PELLICO	CIVITANOVA MARCHE (MC)
DREAM GAMES	
VIA R. SANZIO, 126	SENIGALLIA (AN)
PELLEGRINI	
S.S. 16 ZONA BARACCOLA	ANCONA
CENTRO COMM. LE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO	SENIGALLIA (AN)
CENTRO COMM. LE "METAURO" VIA EINAUDI, 30	BELLOCCHI DI FANO (PS)
VIDEO GAMES CENTER	
VIA B.BUOZZI, 16	P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP	
VIA ORISTANO, 12	CAGLIARI
VIDEO GAMES	
VIA DEI MILLE, 17	SASSARI

LAZIO

CHIOCCIA LEONILDE	
V.LE G.MARCONI, 277	ROMA
COMPULAND	
VIA DELLE OMBRINE, 35	FIUMICINO (RM)
ELETTROVIMAR	
VIA LAGO DEI TARTARI, 63	GUIDONIA (RM)
FB COMPUTERS	
PIAZZA MANCINI, 3/A	ROMA
GI.GI. WATCH	
VIALE IPPOCRATE, 25	ROMA
HABITAT ZANGRILLI	
S.S. 155 N.113	FROSINONE
LA MONGOLFIERA 2001	
VIA FILOTEO ALBERINI, 25	ROMA
L'ARCOBALENO	
VIA CASSIA 6/C	ROMA
M ELECTRONICS	
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI"	ROMA
METROIMPORT NEW	
VIA ANASTASIO II, 430/440	ROMA
ODIS	
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31	ROMA
O.T.S. ELECTRONICS	
VIA ROMANO ANTONAZZO, 3	ROMA
VIA DEI GELSI,130/B	ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE	
VIA CASILINA, 283/D	ROMA
PERGIOCO	
VIA DEGLI SCIPIONI, 109	ROMA
R.C.E.	
PIAZZA DEI GERANI, 40	ROMA
SOCIETÀ ARMA	
V.LE TRASTEVERE, 233/B/C	ROMA
SPAZIO IN	
VIA ROMA, 39	POMEZIA (RM)
TOP COMPUTERS	
c/o CENTRO CMM.LE MORBELLA	LATINA

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC	
VIA LISTRIERI, 17	CAPRI (NA)
ELETTRONICA 2000	
C.SO DURANTE, 40	FRATTAMAGGIORE (NA)
GIOCAMONDO	
VIA MADDALENA, 26	NAPOLI
VIA DUOMO 290/G	NAPOLI
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44	NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA	
VIA CARDUCCI, 45	AVELLINO
GIOCO E STRATEGIA	
SALITA ARENELLA, 22/D	NAPOLI
INFORMATICA ESSE	
VIA LIBERTÀ, 258	PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA	
CITTA' MERCATO	MUGNANO (NA)
CENTRO "LE GINESTRE"	VOLLA (NA)
CITTA' MERCATO	POMPEI (NA)
CALATA S.MARCO, 25	NAPOLI
MIGLIARDINI UMBERTO	
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI	NAPOLI
MULTIMEDIA	
VIA GUARINI, 23	AVELLINO
NEW COMPUTER MARKET	
C.SO GARIBALDI, 65	SALERNO
NEW MEDIA	
VIA DE GASPERI 42/44	CASERTA
SEGANINTENDOMANIA	
VIA CRISPI, 18	NAPOLI
VIA MERLIANI, 112/BIS	NAPOLI

CALABRIA

ALFANO GIUSEPPE	
VIA BALDACCHINI, 109	AMANTEA (CS)
CONSOLE POINT	
VIA GIUSEPPE VERDI (Palazzo Gemelli)	RENDE (CS)
DE LUCA GIOVANNI	
VIA PANEBIANCO, 255	COSENZA
ELIGIO ANNICHIARICO	
VIA ROMA, 21	CASTROVILLARI (CS)
FURCI EXPERT	
C.SO VITTORIO EMANUELE, 98/106	LOCRI (RC)
VIA XX SETTEMBRE, 137	LAMEZIA TERME (CZ)
MEDIALAND	
C.SO VITTORIO EMANUELE III, 29	REGGIO CALABRIA
PRINCI MARIA	
C. DA PARCHERIA	RIZZICONI (RC)
	CATANZARO LIDO (CZ)
RASPA	
	SOVERATO (CZ)
STARGAMES	
VIA VENETO, 7 (Museo)	REGGIO CALABRIA
VIA SBARRE CENTRALI, 210	REGGIO CALABRIA
TELERADIO PRODOTTI	
LARGO OSPEDALE	CROTONE

SICILIA

ABACUS	
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19	PALERMO
CARUSO CENTRO ELETTRONICA	
VIA MARSALA, 129	TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.	
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2	TERMINI IMERESE (PA)
FANTASY GIOCATTOLI	
VIA LOMBARDIA, 2	VILLAGGIO MOSE'(AG)
HOME COMPUTER	
V.LE DELLE ALPI 50/E	PALERMO
PRISMA COMPUTERS	
VIA CANFORA 122/124	CATANIA

PUGLIA

A.C.	
VIA GIOVINAZZI, 68	TARANTO
BIT	
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87	LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA	
VIA C. PISACANE, 11	BARLETTA (BA)
ELETTRO JOLLY	
VIA ZARA, 73	TARANTO
LEVANTE COMPUTER	
VIA DE GIOSA, 73	BARI
PROGETTI INFORMATICA	
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B	TARANTO
RANIERI	
VIA SPARANO, 97	BARI
REGNO DEI BIMBI	
VIALE EINAUDI, 17	BARI
SASVA	
VIA APPIA, 169	BRINDISI
SUPERCONSOLE MANIA	
VIA CRISPI, 72/A	TARANTO
VIDEOSUONO	
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5	LECCE
WILLIAM'S COMPUTER	
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71	BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.	
VIA 5 FEBBRAIO	FIORINA (REP. S.MARINO)

L'APPOSTA

L'abnegazione, ecco qual è il concetto. Tutta la redazione di Game Piove questo mese ha deciso di murarsi viva nelle fogne dello Studio Vit e lavorare dal basso a quello che probabilmente è il numero migliore che potesse venire fuori (come no). Ovvio che in mano a un'altra redazione il risultato sarebbe di livello infinitamente migliore ma, gente, dovete apprezzare lo sforzo. Per conto mio constato, finalmente, la piacevole quantità di missive che mi giungono direttamente in formato elettronico tramite E-mail, la qual cosa consente alle mie represse membra di godersi le primule e le rondini invece di stare davanti al comp a trascrivere le vostre sclerate. La primavera è talmente dentro di noi che abbiamo evitato anche il maledetto pesce d'aprile: avremmo potuto scrivere che un camion aveva stirato sotto Random per farvi disperare ma poi abbiamo capito che la cosa avrebbe sortito effetto contrario, e abbiamo appeso l'amo.

Apecar



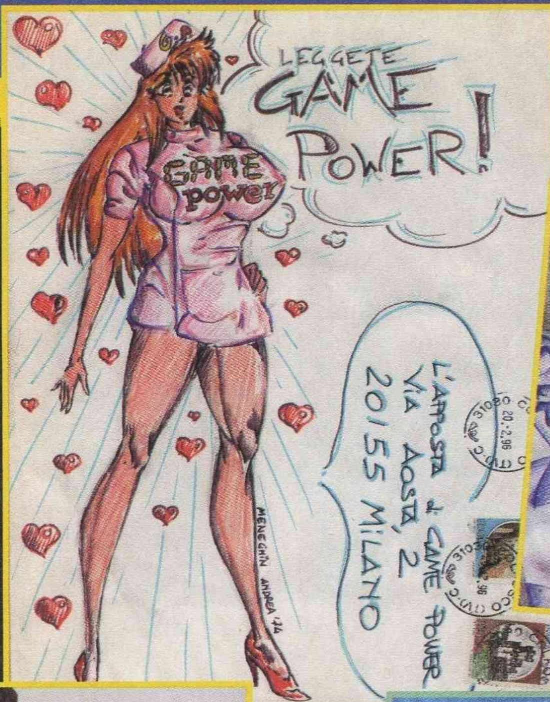
L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra



EMULANDO UNA TROTA

Ciao ApeKar.

Premetto che non sono un assiduo lettore della tua rivista Ghem Pauer, ogni tanto l'acchiappo o me la passa il mio nipote che è invece un assiduo lettore. Allungo la premessa dichiarando di non essere un esperto di videogiochi: sono così imbecille che durante il videogioco mi distraggo pensando come abbiano fatto a realizzare tanto ben di Dio (non so se avete mai tentato di programmare qualcosa di grafico) intanto il cattivone di turno mi splattera con la sua arma peggiore (lo splatteratore di imbecilli appunto...). Io sono rimasto un po' indietro e sto ancora aspettando il seguito di *Flashback* per Amiga. Comunque non disperate mo' vi dico perché vi scrivo (a voi lettori intendo). Leggo sempre la posta e le News perché son fatti miei, e tra le righe trovo il piagnisteo di qualcuno che si lamenta perché l'ultimo videogiuoco acquistato gli è costato 129.000 Lire. Forse non ve ne siete accorti ma le cifre che girano intorno al vostro hobby preferito stanno assumendo proporzioni megagalattiche, non a caso i colossi come Sony, Sega, Panasonic, etc. tentano ogni giorno di accoltellarsi per guadagnare l'1% in più del mercato dei videogiochi. Dopodomani (in senso figurato) uscirà la PlayStation II che sarà si compatibile con l'attuale ma non avrà una chicca tecnica che vi farà cadere in uno stato di frustrazione tale che metterete da parte i soldini per comprarvela e scriverete ad ApeKar che non è giusto pagare MegaKazzotJapanUltraTurbo 308.000 Lire. Prendete qualche dato e fate funzionare la caloclatrice e il cervello: ApeKar sul numero di marzo 96 dice che la Sony ha venduto 600.000 unità in Europa (PSX si intende) se calcolate un prezzo medio di 600.000 ne esce la cifretta di 360.000.000.000 trecentosessantamiliardi!!! Calcoliamo che ogni utilizzatore compri almeno due giochi a 120.000 l'uno avremo 240.000 x 600.000... fanno altri 144 miliardi, sommate le due cifre e ne esce 504 miliardi. Fate conto che abbiamo valutato verso il basso la questione, nel senso che oltre all'Europa esiste il Giappone e le Americhe, che il prezzo medio del PSX è di 700.000 e non 600.000 inoltre chi di voi ha solo due giochi per il PSX? Le megacifre che abbiamo visto riguardano il totale (si dice "il mercato") e non i ricavi veri e propri. Se volete sapere realmente quanto costa un gioco fate così: per programmare un gioco decente ci vogliono una decina di programmatori che pagheremo 2.500.000 al mese , per ognuno di questi dipendenti va calcolata una spesa media di 5.000.000 al mese (bisogna pagare le tasse), quindi 5 Milioni x 10 fanno 50 milioni al mese, per tredici mesi = 650 milioni. Le attrezzature arrotondiamole a 350 milioni (quanto pensavate che costassero ?), il totale fa un miliardo tondo. Se riprendiamo la base d'installato in Europa di 600.000 unità e consideriamo che un giocatore su quattro lo acquisterà ne esce 150.000 x 120.000 = 18 Miliardi. Di questi 18 miliardozzi i negozianti ne prendono circa il 30 % (circa 5,4 Miliardi) il distributore un altro 30% (circa 3,8 miliardi), il rimanente va in tasca al propietario del software che in totale aveva speso un solo miliardo.... (avete capito perchè la Sony ha comprato la Psygnosis?). Se non volete pagare 129000 il prossimo gioco, buttate la vostra console e tornate a giocare a pallone, perché nessuno ci può fare niente.



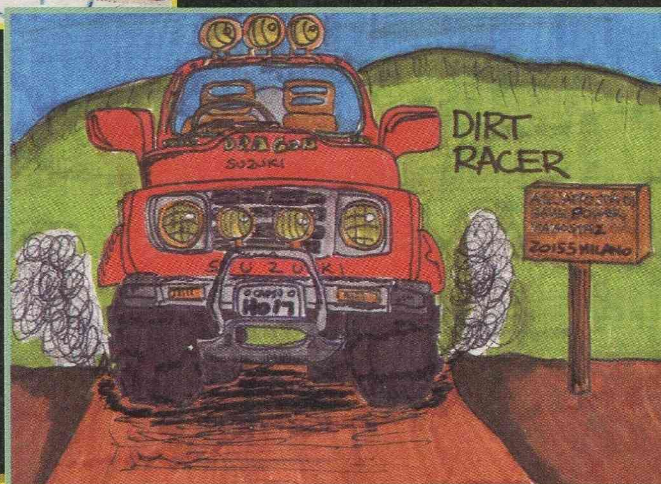
Andrea meneghin



Fabio Ciccone



Fede Cattozzi



Massimo Arena

hanno questi negozianti e quanto sono effettivamente ingordi. A parte tutto, ci sono un po' di fattori che non hai calcolato, e le cifre che hai messo assieme sono abbastanza al di sotto di quelle effettive, anche se il ragionamento che c'è dietro non è del tutto sbagliato. Poi, per chi come me ama crogiolarsi nel terzomondismo, c'è sempre questa strada da percorrere. È una questione di qualità o, non ricordo più bene, una formalità.

LA RIVISTA MANIFESTO DEGLI ANNI BUI CHE VIVIAMO

Caro Ape, leggendo le riviste inglesi, in particolare ,e sopra a tutte "Edge", è impossibile non constatare come in Italia non ci sia niente di equiparabile in campo console per lo meno (ZETA è un discorso a parte). Nonostante questa sia la mia prima missiva a GP vi seguo da parecchio tempo: dal n.1 e prima ancora su K e su Zzap! Si può dire che sono cresciuto con le riviste "made in Albini" (lunga vita e prosperità). Vorrei ricordarvi quindi che i vostri lettori non sono solo dei rampanti tredicenni, io, ad esempio, vado per i 19 e non sono certo l'unico (fatevi sentire!). Sarebbe troppo pretendere un GP con una grafica più pulita, con più news (recensite solo i titoli di punta, della faccia non ce ne facciamo niente!) e un formato simile a quello di Zeta (con costina rigida): Edge non è stata votata rivista dell'anno per niente. Spero che i miei consigli non cadano nel dimenticatoio, comunque sia rimanete i migliori.

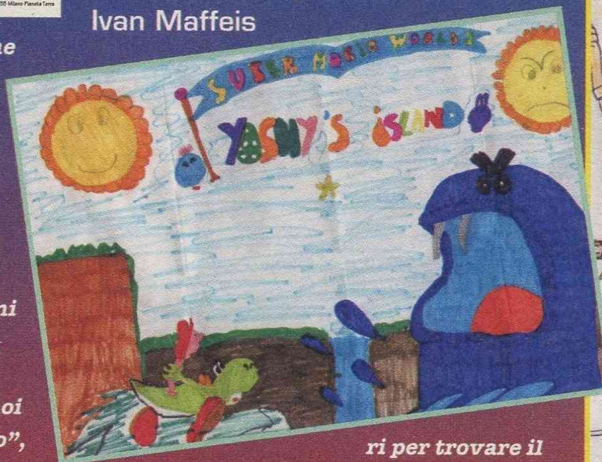
Roberto Macchi, Milano

Edge è una rivista meravigliosa, è il nostro punto di riferimento preferito dopo Zzap!, il semisconosciuto e da tempo defunto Big K e il periodo aureo di ACE (non la candeggina, ACE stava per Advanced Computer Entertainment). Ma è una rivista di nicchia nelle nicchia, anche considerando che viene realizzata (e letta principalmente) in Inghilterra. Il fatto che sia stata nominata "rivista dell'anno" ammette, in parte, che si tratta di una rivista difficile, per molti versi anticommerciale. Edge (e sto per usare una brutta espressione) è intenzionalmente fuori target: parla di videogiochi a un pubblico attento e con gli occhi aperti sul mondo. Tratta i videogiochi come una forma di cultura, né alta né bassa, perché questi metraggi li lasciamo ad altri. Converrai sulla stonatura di questo orientamento coi nostrani pischelli urlanti che si buttano a pesce sui nuovi picchiaduro, per i quali comunque abbiamo massimo rispetto perché noi eravamo come loro,

N.B. Non pubblicare il mio indirizzo Internet perché è quello del lavoro...
firmala così: Angelo "BartEmiLio" Feneri

Insomma, a Natale si deve essere più buoni, a Carnevale ogni scherzo vale, a primavera arrivano i fiori ad addolcire gli animi, d'estate sono tutti frizzi lazzi e spruzzi pazzi, ma allora quando è precisamente che ci si può 'nkazzare come el muflone? Vabbè che ci sarebbero già parecchi buoni motivi, ma se poi te ci metti il carico da 90 chi lo regge più il mai domo & mai cheto parco lettori di Game Pugna? I conti che hai fatto andrebbero comunque un pochino rivisti, cioè, duemilioniemezzo al mese ai programmatori glieli puoi anche dare, ma poi se ti tirano fuori cose tipo Total Eclipse Turbo o Johnny Bazookatone non puoi fiatare. Il costo finale del gioco all'utente non si misura esclusivamente dai calcoli (comunque abbastanza approssimativi) che hai fatto. Per dimostrartelo dovrei riempire due pagine ma alla fine ci riuscirei, basta dire che ci sono in mezzo banche, investimenti incrociati e politiche di marketing differenti per ogni territorio. Ad esempio, se Wipeout e Sega Rally UFFICIALI costano 120.000 lire ci devi anche mettere in conto l'IVA che per i beni di questo tipo è del 19% netto (che su 120.000 sono circa 24.000 lire), IVA questa peraltro la più soggetta a ritocchi e ritocchini quando le casse dello Stato piangono sangue. Se poi i prezzi degli import sono alti, bisogna considerare che tipo di spese

non poi diversi dai pischelli inglesi. Gli stessi che comprano "Game Fichissimo" e lasciano Edge nelle edicole, perché per quanto il mercato inglese sia diverso, siamo convinti che quelli di Edge, alla fine del mese, rientrano pelo pelo con le spese. Il che è già buono, considerando il loro livello grafico e di stampa (I filtri per stampare color oro non li usa nessuno in Italia, neanche Miliardario Oggi!). In questo paese per gli uomini di cultura è già difficile fare il proprio mestiere, pensa per dei poveri giornalari spennacchiati come quelli che hai davanti. Piacerebbe a tutti noi che Edge fosse la norma invece che tanti "mitico", "galattico" e "abbiamo passato la notte in redazione" (uau, una setta! Va di moda, adesso). Con Zeta facciamo il possibile, ma poichè una rivista è anche un'impresa, ti rendi conto che finire a zampe all'aria per la gloria non è il sogno di nessuno. Se Edge ha delle difficoltà, pensa noi che viviamo in un paese dove non solo i videogiochi vengono osteggiati (almeno da chi non riesce a ricavarci dei soldi), ma ogni qualsiasi forma di cultura o impulso che non sia gradito a chi tiene a cuore che tutto sia sotto controllo. Diciamo che stiamo costruendo una base per poter migliorare continuamente, se ci fate caso è quello che facciamo da qualche anno ormai (a proposito, la costa rigida per ora COSTA troppo, da cui il nome). Lone Soldier dovrebbe essere stata l'eccezione alla regola, ma qualcuno qui dice che la vera toppa è stata l'aver dato troppo retta ad Albini.



Riccardo Alborghetti & Ivan Maffeis



Francesco Esposito

10 PIANI DI MONNEZZA

Signor Ape,
sono un ragazzo di 20 anni che, poiché studia fuori dalla sua città (Terni) e più precisamente a Bologna, ogni 15 del mese, in vista del pagamento dell'affitto, deve fare i conti con la cronica mancanza di fondi. Posseggo una PS-X Euro, e questo certamente mi aiuta quando devo comprare i giochi (prima avevo un Super Nes). Un mercoledì stavo leggendo "Musica!" di Repubblica e mi è venuta un'idea: perché non far uscire GP con quel tipo di supporto cartaceo? Data la mia totale ignoranza dal punto di vista tecnico editoriale, vorrei che tu mi rispondessi. Ti sottopongo alcuni quesiti:

1) Dubbi riguardanti la risposta del pubblico?
2) Sarebbe necessaria una riconversione, se così si può chiamare, delle rotative, fotocompositrici?
3) Problemi riguardanti la qualità delle foto?
4) La carta "da quotidiano" costa di meno?
5) Eventualmente, il prezzo della testata si abbasserebbe?

Mi rendo conto che questa lettera è poco pertinente coi videogiochi, però leggendo riviste e fumetti (Bonelli docet) noto che non si parla d'altro. Più che un suggerimento, questa è una riflessione, e vorrei ascoltare il vostro (tuo) parere. Tutto ok, la rivista mi piace e sono contento per tutto il lavoro svolto finora. Che tu sappia, è legale noleggiare giochi per la PS-X, europei, Jap che siano (per ora sì, NdR). Un saluto,

Matteo Santicchia, via Albini 1, Bologna

Tutti i sindaci delle città d'Italia stanno sconvolgendo i piani regolatori per trovare il modo di intestare una piazza, un vicolo o una strada al nostro Supremo Direttore Eminentissimo: vedo che a Bologna l'amministrazione comunale lavora sodo e non possiamo che plaudere al giusto riconoscimento. Saltapicchiando di gioia in gioia, c'è da dire questo: da varie lettere e E-Mail abbiamo afferrato che vi piace la nuova carta. La notizia sconvolge pure noi (Random escluso). Primo perché costa meno, secondo perché fa un croccante fruscio che fa molto "saggio" e, terzo, perché questa estate potrete leggere Game Polpa in spiaggia senza che il riflesso del sole sul lucido vi carpi un occhio. A parte tutto, la carta utilizzata da un paio di mesi è un nuovo tipo di composizione che garantisce una certa resa sui colori e Game Pippa è probabilmente la prima rivista italiana a utilizzarla. Il costo rimane comunque elevato, ma rispetto a quella di prima è un paradiso. Questo del continuo aumento del costo della carta è una nemesi che ha sconfitto molti piccoli editori, e la cancrena non pare facile da asportare. L'unica è lottare come si può, ma ovviamente chi ha più soldi continua a utilizzare carta migliore, probabilmente per una stupida questione di presentazione. Da lettore, per quanto mi riguarda, me ne frega poco del supporto e continuo a preferire il contenuto, altrimenti non dovrei più leggere il Vernacoliere. Per rispondere alle tue domande (che dovrebbero interessare anche i restanti lettori di GP, se veramente vogliono avere un'idea di quello che c'è dietro un giornale): la carta che utilizza Musica! ha una grammatura differente rispetto a quella che usiamo noi e infatti se ci fai caso, quando appaiono recensioni di videogiochi su Musica (a cura, ehm, del sottoscritto) le foto fanno sempre abbastanza schifo. Tra l'altro non credo che i lettori di Game Panza apprezzerebbero il cambiamento, né tantomeno gli inserzionisti, che pagano una certa cifra per apparire su una rivista di un certo tipo (rimanendo fuori dalle formalità del mercato queste cose possono apparire incomprensibili, ma purtroppo il valore "prestigio" è ancora qualcosa che si misura da fattori estetici, per lo meno per un pubblico mediamente non troppo "sperimentale" come quello che legge noi: pensa a una rivista come "l'Espresso" stampata sulla carta del pane, conterrebbe ancora i contributi di Eco e Pansa ma probabilmente avrebbe un impatto grafico diverso sulla massa ottusa). Sebbene poi la carta da quotidiano costi meno, non è molto migliore di quella che usa Bonelli per i suoi fumetti: se si lamenta lui che tira mezzo milione di copie, fatti due calcoli. In più, la conversione delle rotative sarebbe un salasso ingiustificato, anche perché Game Power ha un certo formato,

comodo per l'esposizione in zone strategiche delle edicole: ricordatevi sempre della fine prematura di Videogiochi News, un quindicinale che usciva circa 8 anni fa in formato gigante (più grande del Corriere), tra l'altro assolutamente scomodo da piegare e conservare in qualsiasi modo. Per i costi che ha dietro comunque GP mantiene il prezzo più basso possibile, gli aumenti dell'anno scorso non erano un caso isolato, da Rumore a Quattroruote a MCMicrocomputer, hanno tutti aggiunto quelle 500/1000 lire indispensabili per campare in quadricromia. E poi, se a Game Potens avessimo i miliardi , più che stampare sulla carta alla Annabella aumenteremmo le pagine, la quale comunque non è ipotesi totalmente da escludere (che faremo i miliardi, non che aumenteremo le pagine: vedi le schedine, le stampano sulle foglie eppure le leggono tutti, chissà com'è).

C'È SEMPRE TEMPO

Caro Ape,
io ho molto rispetto verso la vostra rivista e spero che voi continuiate così.

Giacomo Concetti

Come saviamente ammoniva il Saggio, "dai a un uomo una rubrica della posta e questo morirà presto" oppure, con più enfasi,"l'imbecillità è l'arte di non cambiare mai idea".Io sono ancora qui e qui rimarrò fino alla visita del Tristo Mietitore, ma tu, ma tu, lascia che ti parli francamente. Dalla calligrafia ti delineo ancora giovane, di ossa tenere e anima pura: per cambiare idea e ritrovare la strada, figlio mio, tempo ne hai davanti molto. Sappi farne buon uso.

ASTENETEVI, ASSENTATEVI ASSOLUTAMENTE

Caro ApeKar (no, stai calmo ti inginocchierai dopo ...)
devo dire che da tempo aspetto un Game Power/Console Mania 4. Stai calmo non ho raggiunto i livello di demenzialità millantato dalla mia poliedrica profezzorezza di Mate è solo che ritengo il numero 4 di Console Maria un grande numero e aspettavo che uscisse un gran numerone anche per Game Pappone. Oggi, 1/3/96 vengo a possesso del numero 48 che completa la grande escalation iniziata alcuni mesi or sono da Game Prua, il mio personalissimo ego (in qualità di Gran Giurì) vi ha incoronato con la corona di alloro e miglior rivista di console (cazzus il tipo di carta nuovo è fantastico). Ultimo appuntino, quello che nel suddetto numero lamentava la presenza di *Wipeout* versione 2 cd mi sa che ha fatto confusione, per *Loaded*, *Wipeout*, *Destruction Derby* esistono due versioni europee, con confezione a un e a due ciddì, cambia solamente che nella confezione doppia nun ce stanno due copie del gioco ma due manuali ...
Ti voglio Bene

La tua mamma Mattia Ravanelli
kitchy@iol.it

Ma cosa vai dicendo scriteriato, il mio numero 4 di Console Maria è pieno di ragnatele e di bacarozzi ormai assunti in cielo e pertanto fa abbastanza schifo. Però in effetti rimane l'unico numero rimasto lontano dalla lavatrice (che a casa mia è vicino al Pensatoio) e questo va preso come un buon segno. Dal numero 50 comunque dovremmo (e dico DOVREMMO) cambiare qualcosa nella grafica e, udite udite senza sottotitoli, anche nella testata. E poi ci sono quelli che aspettano il numero 120 per il numero della segretaria, in alto i cuori che manca poco.

"ERODE DOVE SEI?" (DISSE IL NEONATO)

Competente redazione di Game Power,
mi chiamo Francesco e ho 17 anni. Vi scrivo in merito all'articolo che analizzava il PC come macchina da gioco e il loro possibile predominio negli anni a venire. Premetto che sono un ex PCista: questo natale finalmente (natale? Ma cosa sono le poste italiane, NdR) ho racimolato la cifra per acqistare una PS-X e abbandonare il PC. Non pensate che il mio PC fosse tanto obsoleto da non valere I soldi da spendere per modernizzarlo:errore. Era un DX2 66 mHz con 8 Mb e Cd rom a doppia velocità: senza essere lo stato dell'arte, andava e va ancora bene per la maggior parte dei giochi (mica tanto, Ndr) e sul quale Windows 95 girerebbe senza troppi problemi. Ma allora, non era meglio spendere le ottocentomila in un processore Pentium? Il fatto è che mi sono stufato. Mi sono stufato di spendere soldi per upgradare il mio PC e leggere sulla rivista appena acquistata che qualcosa di meglio è già diventato standard. Mi sono stufato di entrare in un negozio, alleggerire il portafoglio di 180.000, arrivare a casa, installare il gioco e, sulla partenza, venire fermato da: COMPRATIUNAPSX.EXE ha causato un errore di protezione generale nel modulo FF0:F12 - Errore di protezione generale nel modulo FCF:F00 Chiudere tutte le applicazioni e uscire da Windows..." e tante amenità di questo genere. Mi sono stufato anche di leggere con gioia le news sui giochi in uscita, per poi scoprire che hanno richieste hardware talmente elevate tali da essere ingiocabili su computer non "adeguatamente equipaggiati". Così ho iniziato a seguire il mercato delle console: perbacco! Per far girare *Tekken* su PC occorerebbe un computer da sei/sette milioni, e i lottatori schizzano a 50 frame al secondo su una macchina da 700mila! Insomma il punto è che il predominio





Augusto Ticconi

GEX™

Energia, velocità, e quel salutare stile da rettile.









Pronto per un cocktail
di insetti
e di divertimento
con il tuo
Alter ego Gex?
Dimentica il buon
gusto.
Abbandonati al geco.



Un nuovo
gioco per
Sega Saturn™
e per
Sony PlayStation™

CRYSTAL DYNAMICS™

DISTRIBUITO BMG INTERACTIVE







Andrea Galli

del PC potrà anche starci, diciamo tra una decina d'anni. In effetti, è una macchina completa, che serve un po' a tutto, e sta diventando indispensabile in casa: è utilissimo per scrivere e un PC, per quanto scassato, ci vuole. Il fatto è che i programmi di utilità, come ad esempio quelli per scrivere, girano perfettamente su sistemi come i 386. Perché allora la potenza di una PS-X costa settecentomila lirette e un Pentium 133MH (che comunque non raggiunge le prestazioni di una PS-X) (mi spiace ma ti devo contraddire, un P133 si pappa la PlayStation senza fare una briciola, NdR), svariati milioni (almeno quattro -altro che "un paio", signor Minini)? Per una ragione di tipo commerciale: la Sony vende la sua console sottocosto, e sull'hardware non guadagna nulla. Si crea così una base d'utenza e su questa i profitti derivanti dalla vendita del software, sul quale Sony ha pieni diritti. Al contrario, la Intel non ha alcun diritto sul software PC compatibile, anch'io potrei mettere in vendita i miei programmi in C++ senza chiedere niente a nessuno (fisco permettendo). C'è un interesse da parte delle case produttrici di hardware a trarre profitto dai pezzi venduti, che compriamo a prezzo ben superiore a quello di mercato (mi vedo costretto a contraddirti again: è la Sony che vende tecnologia quasi sottocosto, non gli altri a fare la cresta. I prezzi della componentistica PC variano anche in funzione delle continue innovazioni che apportano). Ed è per questo che l'avanzamento tecnologico è così veloce: essendoci tante case diverse impegnate nella produzione di hardware, è nel loro interesse battere la concorrenza non solo nella qualità o nel prezzo, ma anche nello sviluppo tecnologico (appunto, NdR).
È per questo che ci sono cloni di processori 486 ma non di PS-X: chi clonerebbe l'hardware di una console? Per trarre guadagno dalla vendita il prezzo dovrebbe essere almeno il doppio di quello della PS-X originale, e questo sarebbe un suicidio commerciale (non è vero... ci sono tanti modi per fare le cose... anche se non sempre esattamente legali, NdR). Non credo proprio che Windows 95 intaccherà le console nell'ambito giochi, almeno non prima di un'adeguato sviluppo tecnologico: *Tekken* sotto Win 95 richiederebbe quantità di Megahertz e ram tali da rendersi giocabile solo dal Cavaliere. Il Plug & Play è una boiata pazzesca: su Atari VCS 2600 era già una realtà...
Francesco Bernardini

Sorry per i tagli e gli aggiustamenti alla (longa) lettera, per farmi perdonare vorrei poterti dare ragione su tutto perché è noto quanto mi stia sulla panza il Piccione, e dopotutto mia nonna ha quasi ottantanni e l'indispensabilità del PC dentro casa non la vede manco con gli occhiali più potenti che ha. Per chi già è inguaiato e ha preso il comp, piangere sulla effettiva minore problematicità di configurazione dei giochi e della macchina in generale. Il passo successivo è trasformare il PC in una console, il mio l'ho sistemato così: cabinet di plastica fetente, tastiera in cartone pressato e catarinfrangenti sul alto del monitor. D'altra parte è noto che i difetti più si coprono e più si vedono, quindi tanto vale applicare il principio detto "di Michelasso", come dire, magnamo, bevemo e annamo a spasso. Ci sarebbe una cosa che non colgo appieno, tu dici che il tuo Dx266 è in grado di far girare i giochi che escono attualmente, e poi dici che se leggi le news trovi richieste hardware assurde, Diciamoci pure che col 486 con 8 mega giocare a The Need for Speed *come ci si può giocare su un umile 3DO è impresa improba e diciamoci anche che ottocentomila lire per passare a un Pentium sono un pio sogno, perché non conti scheda grafica, motherboard e un Hd di prestazioni accettabili per una macchina come quella. Diciamoci a onor del vero che chi compra un Pentium 133 esclusivamente per giocarci o ha molti soldi da buttare oppure è un pazzo con molti soldi, diciamo che ormai con tre milioni e qualcosa uno si può assemblare un ottimo Pentium e godersi una splendida verisone di* Toh Shin Den *e diciamoci, già che ci siamo, che con una console ci giochi soltanto. In link, in network, ad alti livelli, ma ci giochi soltanto. Cioè, una cosa come* Ef2000 *o* Flight Simulator *piuttosto che* Silent Thunder, *che non son giochi ma simulazioni, non ce le vedrai mai e poi mai, puoi piangere in ginocchio e tirare la gonna quanto ti pare. Giova però ricordare che nessuna console deve sopportare l'onta di un qualsiasi Windows, 95 o 36 barrato che sia.*

P.S.: comunque i cloni della PS-X potrebbero apparire da un momento all'altro, così come sono apparsi quelli del Nes, del Super Nes e di ogni altra console mai vista su questo pianeta. Da noi se ne è parlato poco ma in Jap Sega e Nintendo hanno passato l'inferno.

OGGI E' DOMENICA DOMANI SI MUORE

"Sul fronte d'assedio a Sarajevo un piccolo gruppo di cavalli croati sequestrati dai militari si è suicidato gettandosi in un burrone. Questa non è una leggenda, ma un insegnamento, sicuramente adatto a pochi, ma quei pochi sapranno farne tesoro". Una preghiera: se avete trenta cucuzze che vi avanzano, non mettetele da parte per aggiungercene altre cento e ammazzarvi palle e pupille con l'ultimo picchiaduro fatto col toner della fotocopiatrice. Investiteli subito (a lungo termine, garantisco) in qualcosa di completamente diverso da quello di cui, suppongo, usate nutrire anima e cuore. Andatevi a comprare "Linea Gotica", il nuovo disco del Consorzio Suonatori Indipendenti. Tanto non lo sentirete da nessuna altra parte, nessuna radio ne trasmetterà i pezzi, nessuna televisione vi farà vedere la brutta e segnata faccia di Giovanni Ferretti (molto peggio di Random, e sono chilometri). D'altra parte nessun media ha mai mediato le opere d'arte. Nessuna televisione vi ha mai fatto vedere un quadro o girare attorno a una scultura. Nessuna radio ha mai letto un libro come lo leggereste voi. Se proprio non volete mollare il joypad infilate Linea Gotica nel lettore CD della console, ma occhio: è di difficile assimilazione, anzi, non è detto che debba proprio essere assimilato. Solo, chiudete gli occhi, chiudeteli bene e solo allora, solo allora guardate. Vabbè, bonanotte.

Apecar

BOTTA E RISPOSTA blues

Come non potere più spiegare sogni che non sogna mai nessuno, cose che ritardano a venire come l'ispirazione per questo schifoso box tondo, quasi quasi vado dai grafici e li pesto a sangue.

Io vorrei diventare programmatore di videogiochi: che scuola devo frequentare? Quanti anni dura?

Bad Mouse

Come negare una doviziosa risposta al Sorcio Cattivo? Il consiglio che ti possiamo dare è di scegliere anzitutto la scuola che ti ispira di più. Nel senso che anche se prendi il Classico puoi diventare programmatore di videogiochi, tanto, per come sono attrezzati gli istituti tecnici italiani, puoi già ringraziare il cielo se non provano a insegnarti il Cobol e il Fortran 77. Poi ti compri qualche bel libro sulla programmazione strutturata e non, e inizi a fare qualcosa in basic avanzato (il Visual basic di Microsoft è un buon approccio), dopodichè impari le dinamiche del Pascal, del C++ e se vuoi ti specializzi su una particolare piattaforma, che va da un qualsiasi 80X86 fino ai processori delle console. Per programmare i quali comunque avresti bisogno di parecchia assistenza in termini di supporto hardware e tecnico da parte di Nintendo, Sega o Sony, e che loro ti darebbero solo in cambio di svariate centinaia di milioni.

Secondo voi l'M2 nascerà, crescerà e morirà alla velocità di uno starnuto oppure avrà un futuro?

Paolo Giacomotti

Anzitutto t'aringrazio per i faccioni di Tafazzi giganti disegnati sulla lettera, sicuramente simbolici della politica di marketing riservata al 3DO dalla Panasonic. Il futuro dell'M2, visti anche i recenti sviluppi della faccenda e l'interessamento della Sega, è quantomai un terno al lotto. Probabilmente il progetto 3DO 2 sarà una cosa un po' diversa da come se l'aspettano tutti e questa nuova tecnologia sarà presumibilmente sfruttata a 360 gradi, probabilmente per constrastare l'N64. Anche se l'accordo tra Matsushita e Konami sembra spostare il tutto sul versante arcade...

Mitico Apecar, se non t'impegna troppo la memoria vorrei sapere, tra quelli che ricordi, che voti avete assegnato ai seguenti giochi (perchè ho comprato la Playstation da pochissimo): Wipeout, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash, Daytona e Virtua Fighter.

Riccardo

Con questa acchiappo qualche chilata di piccioni: Ridge Racer ha preso 90 e rotti ma Ridge Racer Revolution è meglio. Wipeout ha beccato poco meno sebbene non sia in assoluto un grandissimo gioco e i meravigliosi (e dico MERAVIGLIOSI) Destruction Derby e Jumping Flash sono due giochi che chiunque dovrebbe giocare almeno una volta alla settimana per eliminare le tossine e tutte quelle cose lì. Virtua Fighter II è meglio del primo e per quanto riguarda Daytona, abbiate pazienza ancora per qualche weekend: Daytona Remix è in arrivo, e dovrebbe far piangere sangue a quelli che hanno preso il primo.

È meglio Mortal Kombat 3 o Killer Instinct?

Jose "ateo" Monti

Probabilmente è meglio Mortal Kombat 3, in versione PC comunque. Sulle console, per quanto concerne le mie personali e insindacabili opinioni, il primo Tekken e Virtua Fighter 2 per le 32bit rimangono fissi immobili. Per la restante (e tagliata) parte della lettera, puoi dire ai tuoi amici che io le lettere che arivano me le leggo tutte, ma guarda che mica è faticoso. Anzi, è difficile non addormentarsi, yup yup.

Il Virtual Boy da davvero la sensazione di essere immersi nel videogioco?

Paolo Valentino

All'inizio sì. Poi ci si accorge di essere da soli nel silenzio col muso dentro un visore rosso a trespolo a spiare dei poveri sprite e subentra la sindrome "Pacciani", che comunque aiuta l'appetito verso l'ora della merenda. Non è consigliabile giocare di nuovo dopo mangiato.

Mi sembra di aver capito che suoni in un gruppo... credi che la reda ti lascerebbe pubblicare le date e i luoghi dei concerti?

Gabry

Sai la bella cosa, buona parte della redazione è coinvolta in progetti musicali... la zia di Trust lavora alla Black Out e quindi lui si puppa aggratise tutte le nuove uscite del Consorzio Produttori Indipendenti, tra cui il nuovo dei Marlene Kuntz che da quello che ho sentito è un lavoro sopra ogni aspettativa. Giorgio "Random" Baratto suona (tanto male) il basso in un ensamble pop-punkarolo, principalmente cover, nella zona di Monza e sobborghi, Alberto Rossetti allieta le serate al Soul II Soul di Milano mixando successi dalla sua biblica teca, e Dupont scorreggia rumorosamente nottetempo. Noi abbiamo un management fetente che ci combina le date una settimana prima di farle e quindi anche potendo, su Game Piticco proprio non riusciremmo a inserirle... ma se tutto va come deve, a fine anno esce il disco e allora Gp avrà la prima intervista esclusiva col cantante/leader/bello del gruppo etc., etc.

Caro Apecar, mi sapresti dire a quale livello appartiene la traccia sonora numero 12 di *Toh Shin den* per PS-X? Girano voci che si tratti di un Ninja segreto...

Moreno Ravasio

Ehm, ammetto di non essere particolarmente ferrato sull'argomento, comunque dovrebbe essere la traccia appartenente al livello di Gaio. O forse Gaia, non saprei. Il fatto è che datosi l'immane casino che si genera con la corrispondenza qui a Game Pare, le solerti segretarie sbagliano in continuazione a smistare le lettere: quelle con le richieste di aiuto vanno agli Help, boia miseria!

LA DOMANDA PIU' ISPIRATA DEL MESE E':

"Vi prego pubblicatemi, non mi hanno mai pubblicato né I disegni né le lettere"

Marco Mola, Bari

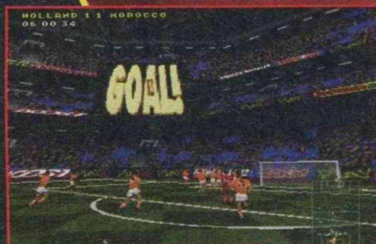
(busta contente un foglietto con la frase di cui sopra)



actua SOCCER

PlayStation









*"Actua Soccer è il gioco del calcio per la PlayStation, più realistico e appassionante.
È indubbiamente il migliore... da far sparire tutti gli altri giochi a 32 bit."*
GAME OF THE MONTH
SONYPRO
9/10

"Actua Soccer è di gran lunga il miglior gioco del calcio per la PlayStation."
HIGHEST AWARD
PLAY
94%

"È la perfetta unione tra un'incredibile grafica e un appssionante videogioco. È tecnicamente perfetto e nettamente il più divertente."
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE
9/10

"Semplicemente il più bel gioco del calcio per la PlayStation."
PLAYSTATION PLUS





Arricchito con la telecronaca interattiva, fatta con la voce del grande cronista sportivo inglese Barry Davies.

Movimenti reali, ripresi dai più grandi calciatori di tutti i tempi.

■ Una rivoluzionaria simulazione del gioco del calcio ■ Azioni vere, riprese dai più grandi calciatori del mondo ■ Telecronache in tempo reale, fatte dal grande cronista inglese *BARRY DAVIES!* ■ E' come guardare la partita in TV, controllando il gioco e i calciatori ■ 44 squadre diverse ■ Tecniche e schemi di gioco impostabili ■ Coppe, tornei e campionati ■ Vera ambientazione ■ Vero divertimento ■ Vero calcio.

actua SPORTS SERIES

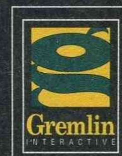
Featuring



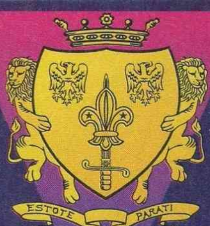
Interactive MotionTechnology

PC CD-ROM





Actua. Molto più che virtuale.



QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SONY PlayStation Center

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES





Sega Saturn				PlayStation			
L. 109^{900}	L. 119^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 129^{900}
L. 129^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 99^{900}	L. 189^{900}	L. 109^{900}
L. 109^{900}	L. 129^{900}	L. 109^{900}	L. 119^{900}	L. 119^{900}	L. 109^{900}	L. 119^{900}	L. 109^{900}
L. 89^{900}	L. 139^{900}	L. 109^{900}	L. 139^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 179^{900}
L. 99^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 109^{900}	L. 119^{900}

CONSOLE

CONSOLE 3DO PANASONIC FZ10	.599^{000}
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	.129^{900}
CONSOLE GAMEBOY + KILLER INSTINC	.139^{900}
CONSOLE GAMEBOY + ZELDA	.139^{900}
CONSOLE GAMEBOY + DONKEY KONG LAND	.149^{900}
CONSOLE GAMEBOY TRASPARENTE	.99^{000}
CONSOLE GAMEGEAR	.215^{000}
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPADS	.189^{000}
CONSOLE NEO GEO CD + GAME	.615^{000}
CONSOLE SATURN (EURO)	.785^{000}
CONSOLE SATURN (EURO) + GAME	.879^{000}
CONSOLE SATURN (JAP)	.810^{000}
CONSOLE SATURN (USA)	.779^{000}
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	.399^{000}
CONSOLE SEGA 32X (USA)	.199^{000}
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO)	.679^{000}
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) + GAME	.759^{000}
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP)	.779^{000}
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA)	.799^{000}
CONSOLE SUPER NES SCART (USA)	.235^{000}
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL	.225^{000}
CONSOLE VIRTUAL BOY + MARIO TETRIS	.369^{900}

ACCESSORI

JOYPAD 3DO LMP	.69^{000}
JOYPAD INFRAROSSI 3DO	.119^{000}
PISTOLA 3DO	.139^{000}
JOYSTICK FLIGHSTICK PRO 3DO	.189^{000}
JOYPAD JAGUAR	.55^{000}
JOYSTICK NEO GEO CD	.139^{000}
ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN	.99^{000}
ADATTATORE UNIVERSALE SATURN	.79^{000}
JOYPAD SATURN SEGA	.79^{000}
MEMORY CARD SATURN	.109^{000}
JOYSTICK SATURN	.115^{000}
VOLANTE ARCADE RACER SATURN	.179^{000}
SATURN JOYPAD LMP BASIC	.49^{000}
SATURN JOYPAD LMP UPGRADE	.59^{000}
PLAYSTATION JOYPAD SONY	.59^{000}
PLAYSTATION JOYSTICK ASCII	.145^{000}
PLAYSTATION JOYPAD ASCII	.79^{000}
PLAYSTATION MEMORY CARD	.49^{000}
PLAYSTATION MOUSE	.69^{000}
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	.35^{000}
MEGADRIVE JOYPAD ASCII	.30^{000}
MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER 1	.39^{000}
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE	.99^{900}
SUPERNINTENDO JOYPAD	.39^{000}
SUPERNINTENDO JOYPAD ASCII	.30^{000}
SUPERNINTENDO JOYSTICK SUPER 1	.39^{000}
SUPERNINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE	.99^{000}
SUPERNINTENDO JOYSTICK SADVANTAGE	.79^{000}
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE	.65^{000}
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO	.79^{000}
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1	.35^{000}
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT	.39^{000}
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT	.35^{000}

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

Pag.16

Ce lo aspettavamo

IL NINTENDO 64 RINVIA

L'uscita del N64 è stata rimandata in Giappone. Per poter mettere le mani sulla nuova console dovremo aspettare il 23 giugno...

Pag.18

Problemi in casa Virgin

IL 1995 ANNO NO

L'anno appena trascorso è stato uno dei peggiori per la Virgin, aspettando tempi migliori...



ANCHE IL MONDO DELLE CONSOLE SUBISCE IL FASCINO DELLA RETE MONDIALE

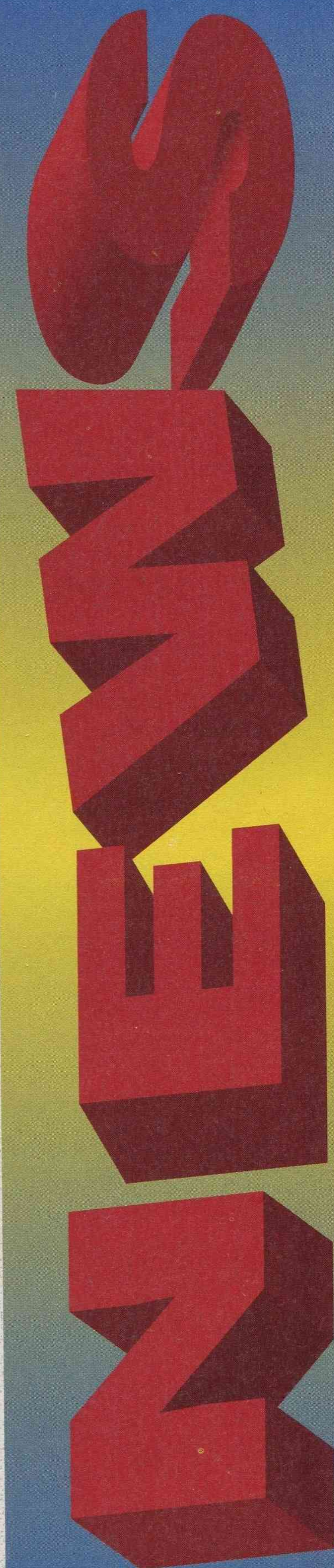
LO CAPISCI INTERNET? E ALLORA!

Le grandi case produttrici, Sega, Nintendo e Sony, sono sempre più attratte dalle possibilità offerte dalla rete mondiale che Internet mette a disposizione, ormai da qualche anno, ai possessori di computer. Come potete leggere più avanti, sempre nelle pagine di questa rubrica, per l'autunno di quest'anno la Sega prevede di mettere in vendita l'adattatore per collegarsi a Internet per il Saturn. La Nintendo ha già comunicato alla stampa il progetto di permettere ai giocatori, una volta che il supporto su disco del Nintendo 64 si renderà disponibile, di collegarsi alla Rete per scambiarsi i giochi che potranno essere "modificati" (ne abbiamo parlato qualche numero fa), e la Sony ha ammesso che qualche pensierino sulla possibilità di far giocare i propri utenti via rete lo ha fatto.
Tutto questo ci permette di fare alcune considerazioni su come potrebbe cambiare il modo di giocare da qui a qualche tempo. Naturalmente, sono semplici deduzioni, ben lungi dal non poter essere criticate o dal non essere fallaci in ogni loro aspetto, ma, in ogni caso, rimangono pur sempre legate a quel campo che può essere definito come il limbo delle possibilità. Innanzitutto, la semplice possibilità di giocare a *Sega Rally*, a *Super Mario Kart 64* oppure a *Ridge Racer Revolution* con un ragazzo che abita dall'altra parte del pianeta è già di per sé fantastica, ma non bisogna nemmeno dimenticare la possibilità di collegarsi ai siti ufficiali delle case produttrici per avere le ultime notizie, vedere le foto dei giochi in uscita o, addirittura, poter giocare a dei demo dei titoli quasi pronti per essere lanciati sul mercato. Si potrebbero fare altri esempi, ma la cosa che, comunque, salta all'occhio è che, se le cose andranno come sembra, saremo investiti da un'ondata di novità, sia per quanto riguarda il modo di giocare che quello di proprorsi davanti a una console.
In America è già cominciata la guerra dei prezzi, il Saturn è sceso a 199 dollari (poco più di 300.000 lire) e c'è d'aspettarsi che anche la PlayStation abbasserà i suoi prezzi, anche in funzione dell'arrivo del Nintendo 64 (che dovrebbe mantenere un prezzo di 250 dollari), oltre a questo campo di confronto, adesso Sega, Sony e Nintendo puntano sulle possibilità offerte agli utenti dalle loro super console, non basta più il titolo di richiamo, o forse è meglio dire che non può più essere considerato l'unico punto a favore di una macchina. Più di una volta abbiamo introdotto il discorso dell'espandibilità delle console, del fatto che possano garantire la lettura di foto CD e via dicendo, adesso aspettiamoci pure, come già sta accadendo, una miriade di comunicati stampa che annunciano la nuova periferica per potersi collegare via modem a Internet e via dicendo. Qualche mese fa abbiamo pubblicato un articolo, dedicato ai neofiti, che cercava di dare delle nozioni su quello che è il mondo della Rete, naturalmente si prendeva in considerazione l'ambiente PC, per quando riguarda le console le cose immaginiamo saranno piuttosto diverse, ma questa è una cosa che scopriremo solo con il tempo. Per ora non ci rimane molto da fare se non... Attendere, Prego.

• **Random**



Virtua Fighter 2 **è una delle ultime killer application per Saturn. Come cambierebbe giocandolo via modem?**



NEWS

LA GUERRA DEI MONDI

Anche se rimane indubbio il dominio del mercato da parte della PlayStation, rispetto al Saturn, la macchina della Sega sta velocemente recuperando colpi. Abbiamo già scritto del prepotente ritorno del Saturn in Giappone, ora anche dagli Stati Uniti giungono notizie confortanti per i possessori del 32 bit della Sega. Dal momento del lancio della PlayStation negli States, la macchina della Sony aveva facilmente raggiunto l'83 per cento del mercato, relegando il Saturn a un misero 12 per cento. Dopo l'uscita delle Killer Application (*Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* e *Virtua Cop*) la Sega ha recuperato 8 punti percentuali, e pare che questa ripresa non sia ancora finita. Il resto del mercato americano, per quel che riguarda le vendite, viene diviso per un 5 percento dal 3DO, mentre al Jaguar rimane l'1 percento.

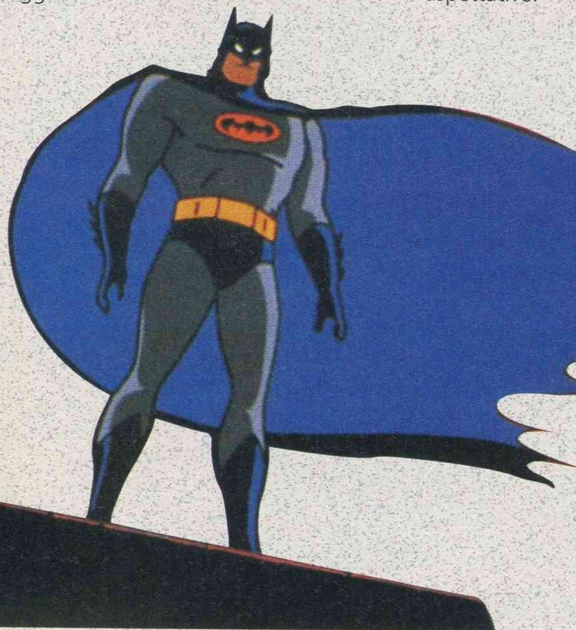
Notizie dal MONDO

NEL MONDO DEI COIN OP

L'ACCLAIM CERCA NUOVE STRADE

Con il lancio di Batman Forever si aprono nuove prospettive

L'Acclaim Entertainment fa il suo debutto ufficale nel mondo dei coin op con il lancio di *Batman Forever*. Il gioco rimane un picchiaduro a scorrimento, sempre sviluppato dalla iguana Software, la stessa casa di software che aveva curato la versione per console.
Come nel gioco uscito qualche tempo fa, i giocatori potranno scegliere se impersonare Batman o Robin nel tentativo di contrastare i loschi piani di Due Facce e dell'Indovino. Non ci è stato possibile vedere ancora nulla del gioco, ma pare proprio che sarà molto simile alle versioni da casa, fatti i debiti aggiustamenti.



ORMAI NON SI STUPISCE NESSUNO

NINTENDO 64 ANCORA RITARDI

Era nell'aria, adesso arriva la conferma ufficiale

Pensando alle date "ufficiali" legate all'uscita del Nintendo 64, in America e in Giappone, si potrebbe benissimo giocarle al lotto. Due mesi fa si parlava del 21 aprile, il mese scorso il lancio americano è stato posticipato al 30 settembre, ora la Nintendo annuncia che anche in Giappone si dovrà attendere il 23 di giugno per trovare, finalmente, il Nintendo 64 nei negozi, anche se è possible prenotarlo a partire dal 21 aprile, sai che storia!

Nintendo®

Il motivo addotto dalla Nintendo è, apparenemente, quello della scarsità di unità disponibili, anche in previsione delle vendite, si è già parlato dei circa tre milioni di unità che la grande "N" ritiene di poter vendere entro la fine dell'anno, cifra che, con il posticipo del lancio, sembra difficile da raggiungere. Anche se da più parti, all'interno dell'Industria, si preferisce attribuire il ritardo a causa della scarsità del software che si renderebbe disponibile per la fine di aprile, sembra che la carenza di CPU sia il motivo primario dell'indisponibilità del necessario numero di Nintendo 64. Sempre tenendo per buone le affermazioni della casa di Kyoto, pare che alcune unità saranno disponibili già nella prima settimana di giugno, anche se pare che verranno messe a disposizione di pochi negozi giapponesi a scopo promozionale. Nel momento in cui il Nintendo 64 troverà spazio sugli scaffali, dovrebbero essere disponibili tre giochi. Mario 64, Pilotwings 64 e Habu Shogi (un particolare gioco di scacchi molto popolare nella terra del sol levante), il costo dei giochi sembra essere stato fissato sui 9.800 Yen (poco più di 150 mila lire), mentre la macchina non dovrebbe superare i 25.000 Yen (circa 400 mila lire). Speriamo almeno che l'attesa a cui siamo costretti venga ricompensata con un sistema di gioco all'altezza delle aspettative.



Il Nintendo 64 sembra ancora più maledetto di quanto non lo sia stato il Super Famicom al tempo del lancio. Pare proprio che la Nintendo sia specializzata nei ritardi.

LA STORIA INFINITA

L'M2 SUBISCE ALTRI RITARDI

I ritardi sembrano essere diventati una regola

Così come per il Nintendo 64, anche l'M2, la nuova tecnologia a 64 bit, attualmente sviluppata dalla Matsushita, sembra essere destinata a non rispettare i tempi che erano stati preannunciati. Sembrava che si potesse vedere qualcosa per la fine di autunno, invece dovremo aspettare almeno fino alla prossima primavera prima di poter toccare con mano ciò che potrebbe tenere testa alle capacità della nuova macchina della Nintendo. Un portavoce della Matsushita ha ammesso che le intenzioni sono quelle di rendere la macchina disponibile nel momento in cui potrà essere supportata da un adeguato parco software, il che significa, in termini cronologici, la primavera del 1997, appunto, in America e, circa sei mesi dopo, in Europa.
Oltre al sistema da casa, la Matsushita sta sviluppando, in collaborazione con la Konami, sempre sfruttando la tecnologia dell'M2, una scheda che dovrebbe fornire il nuovo supporto hardaware per i coin op della Konami prossimi venturi. Le ultime indiscrezioni sono relatibve al joypad dell'M2. Pare che ricorderà molto da vicino quello realizzato dalla Nintendo per il nuovo gioiello della grande "N".



LA NINTENDO HA IN PROGETTO UN NUOVO PORTATILE

Si fanno insistenti le voci riguardo le quali la Nintendo stia progettando una nuova console portatile. Il lancio dovrebbe avvenire entro i prossimi due mesi. Naturalmente, trattandosi di voci, e non certo di comunicati ufficiali, tutto quello che scriviamo è suscettibile di modifiche o di smentite. Al momento non si sa praticamente nulla a riguardo. L'unica cosa certa è che la nuova console dovrebbe essere di dimensioni maggiori rispetto al Game Boy, ma una sua eventuale compatibilità con il GB, o con la sua perifica a colori o con lo SNES non è stata appurata. Sapremo essere più precisi il mese prossimo.

NEWS

QUEST'AUTUNNO SI VIAGGERÀ IN RETE

LA SEGA ENTRA NEL FUTURO

Con il Saturn a spasso per l'autostrada informatica

Per l'autunno di quest'anno, la Sega ha in progetto di lanciare, sul mercato americano, una nuova confezione contenente un Saturn, un modem e il software necessario per accedere a Internet, al modico prezzo di 500 dollari (quasi 800 mila lire). Per gli utenti del Saturn sarà resa disponibile anche una tastiera, a livello di periferica opzionale.



Chi già piossiede la console della Sega potrà cavarsela con circa 200 dollari, acquistando il set di espansione che dovrebbe essere disponibile per lo stesso periodio dell'anno.

Al momento sembra che la Sega stia negoziando il sistema operativo che gli utilizzatori del Saturn potranno utilizzare per accedere ai servizi di Internet, pare che la scelta sia caduta sul browser Netscape, lo stesso che anche la Nintendo ha contattato per portare a termine il proprio progetto relativo alla Rete mondiale.

SEGA

Sul versante della Sega, comunque, le novità non sono finite. Per settembre si renderà disponibile, sempre sul mercato americano, un nuovo modello di Saturn che, oltre alle differenze squisitamente tecniche, ha il grosso vantaggio di costare ben 100 dollari in meno rispetto alle versioni al momento sul mercato, raggiungendo cosi la cifra totale di 199 dollari (qualcosa come 300 mila lire). Per ciò che riguarda le differenze tecniche, quest'ultime sono sia interne che esterne. Per poter diminuire il prezzo la Sega ha reso il circuito di base del Saturn più "piccolo", pur mantenendo invariate le capacità di processione, inoltre pare che lo chassis della console sia più leggero e meno quadrato, lo sportello del CD non è più solido ma trasparente. Sembra anche che la Sega abbia fatto massicci ordini del materiale di cui sarà composto il nuovo modello, abbassando ulteriormente i costi di produzione.

IL JAGUAR NON RIMARRÀ SOLO

L'ATARI NON MOLLA IL JAGUAR

I possessori di Jaguar possono tirare un sospiro di sollievo

ATARI

Anche se la notizia, ormai confermata, della realizzazione di una Joint Venture con la JTS, volta a realizzare periferiche per computer, l'Atari non sembra disposta a lmasciare nei guai il Jaguar. Un portavoce dell'Atari, dal nuovo quartier generale con sede a Sunnyvale, in California, ha dichiarato che la società americana sta valutando nuovi progetti relativi al Jaguar. Donald Thomas, questo il nome del portavoce dell'Atari, ha posto l'accento sul fatto che la fusione con la JTS non impedirà alla stessa Atari di seguire con interesse nuove proposte intese a rendere il parco software del Jaguar più cospicuo. al momento non ci sono notizie relative a titoli in sviluppo, ma se non altro questa è la notizia maggiormente positiva sul versante Atari da un paio di mesi a questa parte. Rimane comunque da vedere come le cose saranno portate avanti. Si sa, la speranza è sempre l'ultima a morire...

LA SONY RESTERÀ A GUARDARE?

ASPETTANDO MAMMA SONY

La riduzione del prezzo del Saturn preannuncia altre mosse strategiche



Come abbiamo scritto qui a fianco, il Saturn subirà, in settembre un'ennesima diminuzione del prezzo al pubblico. Quali sono le intenzioni della Sony? Che contromosse ha intenzione di attuare? Purtroppo, a queste domande non c'è ancora risposta. La Sony of Japan ha ammesso che nel giro di un paio di settimane saprà essere più precisa. Infatti, per quanto si possa considerare eccezionale la partenza a razzo che la PlayStation ha effettuato sia in America che in Europa, rispetto al Saturn, è anche vero che dopo l'uscita degli ultimi fantastici titoli sviluppati direttamente dalla Sega, il 32 bit della grande "S" ha recuperato moltissimo alla macchina della Sony.

Adesso, se oltre alla qualità del software, il Saturn saprà proporsi con un prezzo altamente competitivo, come sembra dover accadere verso settembre, è logico supporre che la Sony dovrà necessariamente correre ai ripari. Le soluzioni sono molteplici, ma la diminuzione del prezzo rientra tra le contromosse più logiche. Ormai, sia Sega che Sony, raccolgono la maggior parte degli introiti grazie al software, perché c'è da supporre che i costi di sviluppo relativi alle due macchine siano stati abbondantemente ammortizzati. I più attenti tra i lettori, si ricorderanno che la Sony aveva già diminuito il prezzo della PlayStation qualche tempo fa, eliminando la porta Super VHS, il che pareva una mossa decisamente azzeccata, ora dovrà cercare un modo per riproporsi àin maniera competitiva agli occhi dei nuovi utenti, anche perché se già il Saturn è riuscito a raggiungere, o comunque presto riuscirà a farlo, un prezzo inferiore a quello del Nintendo 64 (250 dollari) la PlayStation rimarrebbe la console più costosa sul mercato, una posizione che non può certo essere definita gradevole.

Attendiamo con ansia la prossima mossa della Sony, che scriverà l'ennesimo capitolo nella battaglia dei prezzi delle nuove super console. Non c'è che dire, la lotta continua, senza un attimo di tregua...



NEWS

TOTAL NBA '96: L'EDIZIONE LIMITATA

Alcuni di voi avranno già notato la confezione di *Total NBA '96* nei negozi. I più attenti si saranno accorti che esistono due versioni; le differenze non sono relative al gioco in sé, bensì alla confezione vera e propria. Esiste, infatti, una versione in edizione limitata, in Italia ci sono in totale 3.000 unità, che hanno la copertina in grado di dare un effetto tridimensionale di un giocatore che sta per schiacciare la palla nel canestro. Se qualcuno di voi è un collezionista, vi consigliamo di non perdere tempo, 3.000 copie non sono poi molte.

UN ANNO PROBLEMATICO PER LA VIRGIN

VA BENE ESSERE OTTIMISTI? PERÒ

La Virgin ha perso svariati milioni nello scorso anno, cosa si aspetta dal futuro?



Anche se la Virgin Interactive Entertainment può essere facilmente riconosciuta come una delle etichette più famose e più grandi dell'industria dei videogiochi, lo scorso anno ha perso qualcosa come 14 milioni di dollari. Il motivo principale di una perdita che, se ai nostri occhi può sembrare decisamente elevata, la Virgin ha definito un "semplice incidente di percorso", è da ricercare principalmente nel mercato americano. Soprattutto hanno pesato in maniera non indifferente i ritardi continui che alcuni giochi per PC hanno subito nel corso del 1995, primo fra tutti *Heart of Darkness*, un titolo incredibile, per grafica e giocabilità, che ha perso l'appuntamento natalizio, e che sembra essere destinato a vedere la luce questo autunno. Un altro problema può essere facilmente riconosciuto nella mancata realizzazione di titoli di grido per Saturn e PlayStation. Giochi come *Street Fighter Zero* e *Resident Evil* non hanno ancora una loro versione europea, che dovrebbero comunque arrivare tra poco.
"Abbiamo aumentato il nostro giro di affari in Europa del 24 per cento," ha ammesso Tim Chaney, responsabile europeo della Virgin, "è nei nostri progetti aprire delle filiali in altri paesi d'Europa e di portare il numero dei nostri dipendenti da 100 a 700 per il 1997." Le prospettive sembrano buone, in ogni caso, la Virgin non può certo aspettarsi una perdita del genere anche quest'anno. Nel giro di pochi mesi, siamo sicuri che vedremo le loro contromisure.









IL V-CHIP CI FA UN BAFFO

IN PREVISIONE IL SEQUELDI LOADED

Dovrebbe arrivare alla fine dell'anno



Loaded **ha stupito per la sua violenza e i suoi effetti "speciali", il secondo episodio promette ancora di più.**

In barba alla politica di Clinton e del suo V-Chip, il chip che, inserito in un comune televisore, permette di determinare quali programmi possono vedere i figli delle morigerate famiglie americane, è gia stata messa in cantire la realizzazione del secondo episodio di Loaded, uno dei più cruenti e sanguinosi titoli prodotti per PlayStation, a opera della Gremlin. Per adesso, ma è solo una voce, pare che si chiamerà Re-Loaded, e promette ancora più violenza del suo precedessore con nuovi personaggi e nuove ambientazioni. Tra l'altro, la versione del titolo originale per Saturn, dovrebbe trovarsi nei negozi per questa estate.

SULLA RAMPA DI LANCIO

LA SEGA EUROPA RICOMINCIA DA CAPO

Dopo aver venduto il proprio palazzo, la Sega riprende

Per il terzo anno di fila, il bilancio della Sega è negativo. Questo può essere considerato un fattore d'importanza relativa, visto che ormai in America il mercato dei 16 bit è difinitivamente morto in favore delle console che utilizzano il CD, e, anche se in Europa il MegaDrive regge ancora (con 800.000 unità distribuite nel vecchio continente lo scorso anno), la politica di marketing che ha tegliato le gambe al Saturn lo scorso settembre rientra tra i motivi dell'ennesima perdita. "Stiamo ancora affrontando il brutto decollo europeo," ha ammesso Shunichi Nakamura, Manager Director della Sega, "e adesso è difficile riuscire a fare un atterraggio morbido."
Un'altra causa importante è stata la riorganizzazione della Sega Europe. Che ha riaperto i battenti il primo Marzo di quest'anno. Questa nuova società dovrebbe garantire il supporto ai propri utenti in tutto il continente, oltre che nuova linfa per il rinato mercato di cui sembra godere il Saturn. Naturalmente, seguirà da presso anche la nuova collana Sega dedicata ai PC e ai giochi da bar.
L'ultimo anno ha comunque dimostrato una certa crescita per quel che riguarda la Sega, con una perdita netta di 5 miliardi di Yen, che non sono poi molti se comparati ai 12,8 miliardi dell'anno precedente.



Tra i titoli che hanno permesso al Saturn di fare il salto di qualità rientra anche *Virtua Cop*, sempre per cortesia della Sega.

NEWS

LA SONY CAMBIA IL NUMERO 144

Fin da quando la PlayStation ha fatto la propria apparizione sul mercato italiano, la Sony Entertainment Computer (Italy) ha istituito un numero telefonico per aiutare i propri utenti nel caso si trovassero in difficoltà con i giochi PSX. Adesso, con la nuova legge che che sospende i servizi basati sui numeri 144, anche la Sony si è adeguata, cambiando il proprio numero telefonico in 166 - 685890, che ha sostitito, dal primo marzo, il numero precedente. Come alcuni di voi sapranno, i servizi 166 devono essere, in seguito al Decreto Legge, esclusivamente a carattere informativo o cultutrale e devono essere approvati dal ministero dell Poste e Telecomunicazioni.

MOLTE DEFEZIONI, MA LA FIERA S'HA DA FARE

L'ECTS PRIMAVERILE DEL 1996

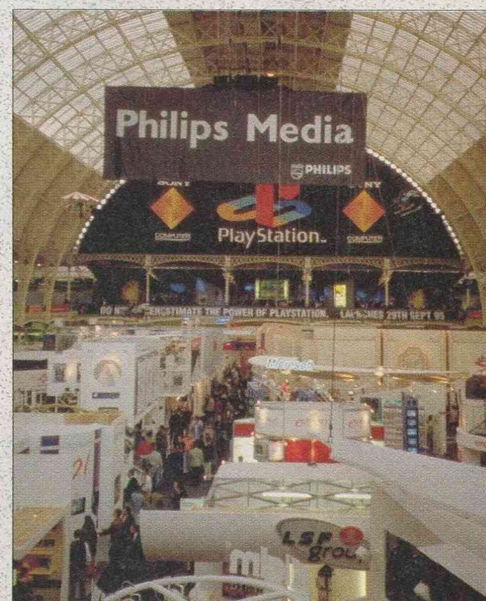
Sarà un ambiente diverso dal solito ma sicuramente affascinante

Come ogni anno, anche questo aprile, più precisamente dal 14 al 16, presso la Grand Hall, Olympia, a Londra, avrà luogo l'edizione primaverile dell'ECTS (European Computer Trade Show), sponsorizzato, per l'ennesima volta dal settimale inglese CTW. Le novità di quest'anno si basano soprattutto sulle defezioni di alcune delle case produttrici più famose. Nomi come Virgin, Interplay e Electronic Arts, solo per citarne alcune, non saranno presenti. È innegabile che tutto ciò farà scemare gran parte dell'interesse presso gli addetti ai lavori, ma senza dubbio, essendo una delle due fiere più importanti d'Europa, seconda solo all'edizione autunnale dello stesso ECTS, non mancherà di attirare pubblico da tutto il vecchio continente.



I motivi principali per cui alcuni dei grandi nomi hanno preferito rinunciare a tenere uno stand all'ECTS sono due. Il primo, e più importante, è la vicinanza con l'E3 che si terrà a Orlando, Florida, nel mese di maggio; il secondo è determinato dallo spazio, esiguo, in cui molte case sarebbero relegate. Case come la Virgin vorrebero uno spazio adeguato, ma i costi degli stand, oltre alla spietata concorrenza, che volge a favore delle case con maggiori fondi, oltre che a una sorta di diritto di prelazione che regola la fiera, ha portato a un decentramento delle esposizioni presso i numerosi alberghi che circondano la zona dell'Olympia.

L'ECTS rimane comunque un appuntamento che non si può perdere, sia per chi è strettamente legato all'Industria, che per chi ha degli interessi, siano essi professionali o di pura curiosità.



La Grand Hall, Olympia è da poco la nuova sede dell'ECTS, ma non tutti ne sono soddisfatti.





LA SEGA DÀ IL VIA ALLA NUOVA ONDATA DEI COIN OP

AM3, MON AMOUR

Cosa ci propone il futuro delle sale giochi?

Lo scorso mese vi abbiamo parlato dei nuovi titoli da bar dell'AM2, *Virtua Kids* e *Sonic 3D* (quest'ultimo non sembra essere il titolo definitivo del gioco) entrambi picchiaduro di notevole spessore tecnico. Questo mese, anche se purtroppo non abbiamo immagin da mostrarvi, diamo un'occhiata a quella che sarà la nuova produzione del più autorevole concorrente del gruppo di programmatori di casa Sega: l'AM3. Insomma, possiamo parlare di una sana lotta intestina. Cominciamo parlando di *Gun Blade New York*, uno sparatutto a due giocatori che ricorda molto da vicino *Virtua Cop*, ma con la differenza sostanziale che i giocatori si trovano su un elicottero. Le visuali cambiano liberamente e si viene trasportati in molte delle zone tipiche della Grande Mela. Un'altra novità è rappresentata dall'intelligenza artificiale dei nemici, che possono evitare i colpi sparatigli contro. Il gioco gira sulla Model 2, e sembra portare una nuova freschezza al genere.

Decathlete, come lascia intendere il nome del gioco, è un titolo sportivo che riprende i canoni del famosissimo *Decathlon*, il gioco in cui bisognava pigiare sui tasti del cabinato alla velocità della luce. Per quanto si è visto fin'ora, non si può certo dire che il gioco porti innovazioni sostanziali, se non dal punto di vista grafico.

Per ultimo, anche se la Sega ha preferito evitare una presentazione ufficiale, anche a causa della saturazione del genere picchiaduro, viene *Last Bronx*, di cui non ci è dato di sapere nulla, ma di cui parleremo ancora appena avremo dei dati più precisi.





SEMBRAVA LONTANISSIMA

PSX 2? ANCORA?

Forse la concorrenza dell'N64 alla base della scelta?

Solo qualche tempo fa avevamo riportato le dichiarazioni dei capoccia della Sony che negavano formalmente la realizzazione di una ipotetica PlayStation 2 prima di qualche anno. Adesso, secondo alcune indiscrezioni da fonti attendibili, sembra che una nuova PlayStation sia in programma per la fine del 1997, in Giappone.

Non sappiamo ancora in cosa si differenzierà rispetto alla versione attuale, a dire il vero non sappiamo neppure se la data di cui sopra verrà effettivamente rispettata, o se sia reale, questo a casua dell'assoluto riserbo che la Sony tiene su tale argomento, però è sintomatico che, dopo aver parlato dell'eventuale accesso a Internet e la volontà di mantenere uno standard il più a lungo possibile, la Sony non stia assolutamente con le mani in mano. Vedremo come continuerà la guerra delle innovazioni...

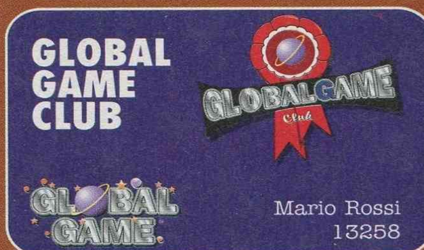
Non essere il solito Orso.



Iscriviti adesso



Scopri tutte le agevolazioni del nostro fantastico club
L'iscrizione è di £.10.000 annuali
Riceverai l'esclusiva Card personalizzata che ti darà l'opportunità di avere lo sconto 10% sui software di tutte le marche



Per aderire al club puoi inviare il coupon che troverai nei negozi affiliati Global Game, oppure associarti in tempo reale nei negozi Global Game



NUMERO VERDE **167- 279350**

Per sapere il punto vendita più vicino telefona al N.Verde

NEWS

UN ACCROCCHIO PER IL SATURN

Ne parliamo proprio in questa pagina. I giochi della SNK, nella versione per Saturn, cominciano a fare capolino nei negozi giapponesi. Però, come già accennato, per poter girare degnamente sulla macchina della Sega, sarà necessario inserire una cartuccia che permetterà ai vari *King of Figthers* e via dicendo di essere all'altezza della versione da sala. Questo può dipendere non tanto dal fatto che il Saturn sia inferiore al Neo Geo CD, piuttosto dall'hardware dedicato, che nella macchina della SNK è stato studiato appositamente per i propri giochi.



Novità GIOCHI





KING OF FIGHTIERS '95

SATURN • SNK

La SNK si è sempre rifiutata di convertire direttamente i suoi migliori titoli per le altre console. Fino a ora questo compito era toccato alla Takara che, con risultati alterni, aveva portato sui 16 bit e su Game Boy alcuni dei picchiaduro più in voga. Tuttavia, adesso il Neo Geo non si trova in una posizione troppo invidiabile, visto che si sta confermando sempre più come console destinata solo a una ristretta cerchia di super appassionati. Per questo motivo la SNK non poteva lasciarsi sfuggire l'occasione di occuparsi in prima persona della trasposizione su Saturn di alcuni dei suoi maggiori successi, nel tentativo di arrotondare le entrate derivanti dalla vendita dei titoli per Neo Geo CD, grazie al buon numero di 32 bit Sega istallati nelle case dei videogiocatori di tutto il mondo. Finalmente, dopo una lunga attesa, è arrivato il primo gioco della serie: *King of Fighter '95* in versione Saturn dovrebbe essere disponibile nei negozi giapponesi già dalla fine di marzo, e da quello che abbiamo visto sembra degno di tutta la nostra attenzione. Tra l'altro, sembra che il CD verrà venduto insieme a una cartuccia che verrà utilizzata anche da tutti i successivi prodotti SNK per migliorare le performance dei giochi, rendendoli delle perfette conversioni. In attesa di provare la versione finale, ricordiamo, per chi non lo sapesse, che anche la Sony sembra aver stretto accordi con la SNK per ospitare questi stessi giochi. Sicuramente un buon colpo per la mamma di *Fatal Fury* & Co., anche se a questo punto ci si potrebbe chiedere a chi convenga ancora comprare la sua costosa macchina.



VIRTUAL-ON

SATURN • SEGA

Katoki Hajime, il creatore dei Mobile Suit dell'ultima serie di Gundam, ha curato il design dei robot di *Virtual On*, lo spettacolare gioco targato Sega. In *Virtual On*, mastodontici mech si sfidano in varie arene a suon di spadate, laserate e affini. La grafica è immancabilmente basata sulla grafica poligonale e chi ha potuto provare il coin-op assicura che è un gioco capace di appassionare fin dalla prima partita, grazie alla velocità di gioco, alla spettacolarità degli scontri e alle numerose mosse diponibili. Avevamo già parlato di questo gioco qualche mese fa nello spazio dedicato ai coni-op, ma ora è arrivato il momento di tirarlo nuovamente in ballo. Infatti, è ormai imminente l'uscita della conversione per Saturn, che si preannucia a dir poco grandiosa. Le immagini presenti in questa pagina si riferiscono proprio alla versione su CD e lasciano ben presagire per il futuro. La prime indiscrezioni parlano di un'eventuale opzione per il gioco in link, che dovrebbe permettere a due possessori di Saturn di sfidarsi direttamente, proprio come è possibile fare nella versione da sala giochi. Da quello che abbiamo potuto vedere la conversione procede a gonfie vele, e siamo sicuri che si tratterà di un titolo imperdibile. Comunque ne riparleremo presto, molto presto...







La qualità delle immagini non è delle migliori, ma dobbiamo accontentarci.



La conversione sembra venuta molto bene, speriamo che arrivi presto!



I molti mech a disposizione sono tutti realizzati in maniera molto dettagliata.



Ecco una delle mega esplosioni che caratterizzano gli scontri.

POCAHONTAS SU CONSOLE

Era inevitabile che, un personaggio che ha segnato la passata stagione cinematografica, non diventasse, prima o poi, protagonista di un videogioco, in fondo, è già successo, per quanto riguarda i film della Disney, anche per Toy Story. Adesso è il turno di Pochaontas, che, a differenza di quanto si potrebbe pensare non verrà realizzato per le nuove super console, bensì, almeno inizialmente, per Mega Drive, e sarà rivolto alle ragazze più giovani che dovrebbero, almeno secondo gli esperti di marketing, riconoscersi nel personaggio del gioco. Nel tentativo di salvare il suo amto John Smith da una morte cruenta.

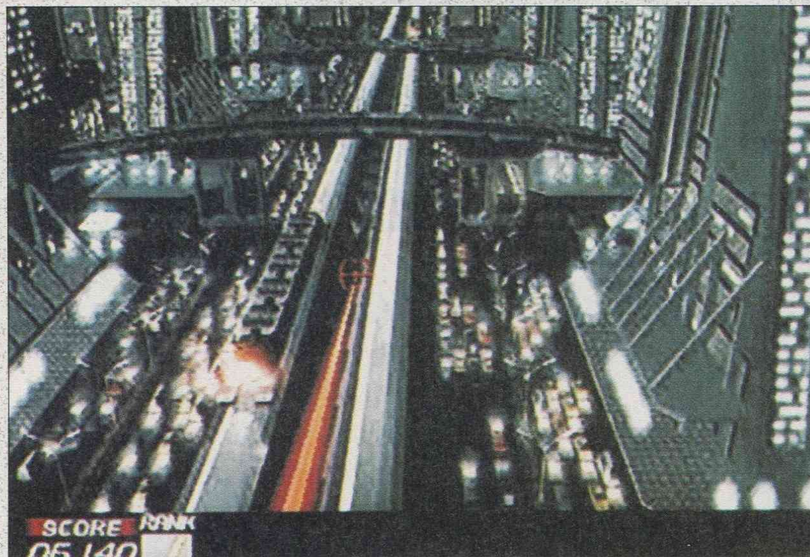




GALXIAN 3

PSX • NAMCO

La Namco continua sulla strada delle compilation e ci propone questo *Galaxian 3*, che contiene le versioni rivedute e corrette dei due precedenti episodi della serie, e un terzo episodio totalmente originale. La serie Galaxian originariamente era stata pensata per i parchi di divertimento della Namco, e doveva essere una spettacolare forma di intrattenimento decisamente poco interattiva. Essenzialmente la gente si sedeva e assisteva alle impressionanti sequenze in Computer Grafica. Le cose non sono molto cambiate, e anche in questa versione per PlayStation l'interazione è limitata al movimento del mirino e alla pressione del tasto. Il primo episodio, intitolato Project Dragoon, ci vede al comando di una torretta laser montata a bordo di un jet sperimentale, il Dragoon appunto. I movimenti dell'astronave sono precalcolati, e gli unici divertimenti sono ammirare le spettacolari sequenze animate e far fuori tutte le ondate di nemici, magari in compagnia di qualche amico, visto che è possibile giocare addirittura in quattro. Sulla stessa struttura si basano anche il secondo e terzo episodio, intitolati rispettivamente Attack of the Zolgear e The Rising of Gourb, che si limitano a proporre situazioni di gioco leggermente differenti. Un titolo destinato solo agli smanettoni all'ultimo stadio, che sparano con il joypad anche al proprio gatto.



Fino a quattro giocatori possono prendere parte agli scontri. I quattro mirini colorati si muovono sullo schermo e non resta altro da fare che sparare a più non posso.

POPOROCROIS

PSX • SCE

Il genere dei giochi di ruolo non ha ancora trovato su PlayStation il suo titolo di punta, non c'è, ancora infatti, un gioco a livello dei migliori RPG per 16 bit, ancora imbattuti per quel che riguarda trama e schema di gioco. Fortunatamente, la Square, una delle migliori software house in questo campo, sta per scendere in campo è sicuramente non si lascerà sfuggire l'occasione di lasciare il segno. Tuttavia, in attesa della casa di *Chrono Trigger* e *Secret of Mana*, potremo dilettarci con un nuovo gioco che sembra promettere molto bene. *Poporocrois* è il un nuovo RPG della SCE che, dopo il discreto successo di *Ark the Lad* in Giappone, riprova ad appassionare i possessori di PSX con una nuova avventura. La prima cosa che salta subito all'occhio è la grafica molto dettagliata dei fondali e dei personaggi, quando un personaggio è sorpreso è addirittura possibile vedre muoversi i suoi occhi e notare il netto cambiamento della sua espressione. La visuale di gioco è isometrica e si può scegliere tra due modi diversi di combattimento, che, comunque, si svolgono nello stesso schermo in cui si incontrano i nemici. Nel modo Auto-Battle la CPU decide ogni cosa, quali personaggi far agire e quali nemici attaccare, e al giocatore resta soltanto da guardare le piacevoli sequenze di combattimento. Nel Manual-Mode, invece, il giocatore può decidere autonomamente sia che arma usare, sia che nemico attaccare. In definitiva, potremmo trovarci con un buon avversario per il preannunciato *Final Fantasy VII*, ovviamente questo non può che farci piacere, quindi incrociamo le dita e speriamo in una veloce uscita nei negozi e in una ancor più rapida traduzione in lingua inglese.





Come si può notare, personaggi e fondali sono riccamente decorati.



Delle guardie ci stanno inseguendo, forse è meglio scappare velocemente.

GAME EVOLUTION

VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

Largo Appio Claudio, 367-369 M Giulio Agricola - 00174 Roma
Tel. 06/71.58.60.95 - Fax 06/71.58.61.26
Orario 10,00 - 13 ,00 / 15,30 - 19,30 - Lunedi mattina chiuso



Actua Soccer	Euro	Tel.
Alien Triology	USA	119
Bio Hazard	Jap	Tel.
Braindead 13	USA	129
Darkstalkers	USA	Tel.
Deadly Skies	USA	129
Destruction Derby	Euro	Tel.
Fade To Black	USA	129
Fifa Soccer '96	USA	129
Gundam 2	Jap	Tel.
In The Hunt	USA	109
Kileak The Blood 2	Jap	Tel.
Mortal Kombat 3	Euro	Tel.
NBA In The Zone	USA	109
Resident Evil	USA	129
Ridge Racer Revol.	Jap	Tel.
Sidewinder	Jap	Tel.
Tekken 2	Jap	Tel.
Toh Shin Den 2	Jap	Tel.
Topolino Mania	Euro	Tel.
Total NBA	Euro	Tel.
Wing Commander 3	Usa	129
Wipe Out	Euro	Tel.



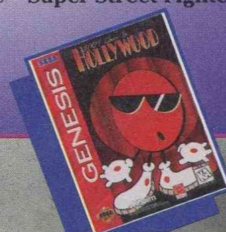
Volante per Playstation

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

E	Bomberman 2	69	U	Puzzle Bobble	99
U	Demon Crest	79	E	Donkey Kong Country 2	Tel
E	Earthworm Jim 2	Tel.	E	Fifa Soccer '96	129
U	Inter. Soccer Deluxe	139	E	Kid Clown/Crazy Chase	Tel.
E	Killer Instinct	119	U	Kirby's Avalanche	79
U	Maximum Carnage	89	U	Mickey's Great Circus M...	85
U	Mickey Mania	79	J	Ranma 1/2 part 3	Tel.
E	Sailor Moon	79	U	Super Metroids	69
U	Super Pinball	79	U	Vegas Stakes	75

SEGA MEGA DRIVE

E	Boogerman	79	E	Castelvania	69
U	Comix Zone + CD music	99	U	Contra Hard Corps	69
U	Dinamite Headdy	85	U	Ecco The Dolphin Jr.	89
J	Dragon Ball Z	79	E	Fifa Soccer '96	Tel
E	Inter. Soccer Deluxe	Tel	E	Il Libro Della Giungla	79
U	Lion King	99	U	Maximum Carnage	79
J	Mickey Mania	69	U	Mortal Kombat 2	79
U	NBA Live '95	79	E	The Punisher	89
J	Puyo Puyo Tsu	79	J	Sailor Moon	79
J	Samurai Shodown	79	U	Slammaster	89
J	Sonic & Knucles	79	U	Toy Story	Tel
J	Story of Thor	99	U	Super Street Fighter	89
U	Spot Goes To Hollywood	119			
J	Virtua Racing	79			
J	Wonder Boy 6	79			



GAME BOY

Donkey Kong Land	69
Fifa Soccer '96	[illegible]
Killer Instinct	69
Mario Land 1	45
Mario Land 2	65
Metroid 2	49
Mortal Kombat 3	69
Pacman	45
Wario land	69

SEGA GAME GEAR

Asterix	49
Ecco The Dolphin	59
Lion King	60
Ristar	59
Legend Of Illusion	59
Marko's Magical Football	59
Power Rangers The Movie	79



Astal	Jap	99
Battle Monster	Jap	79
Darius Gaiden	USA	119
Dragon Lair 2	USA	Tel.
F1 Live Information	Jap	139
Fifa Soccer '96	USA	119
Galactic Attack	USA	119
Guardian Heroes	Jap	139
Gex	USA	119
Gunbird	Jap	139
Hokuto No Ken	Jap	139
In The Hunt	USA	99
Lupin 3	Jap	Tel.
Panzer Dragon 2	Jap	139
Sega Rally	USA	129
Street Fighter Alpha	USA	139
Toh Shin Den 2	Jap	139
Victory Goal '96	Jap	Tel.
Virtua Fighter 2	USA	139
Virtua Photo Studio		
sexy game	Jap	Tel.
X-Men	Jap	139



VAMPIRE HUNTER
DARKSTALKERS' REVENGE
£. 129.000

PLAYSTATION

- CONSOLE USA+SCART+DEMO £. 749.000
- CONSOLE USA+SCART+DEMO+2 GIOCHI Tel.
- CONSOLE JAP+SCART £. 749.000
- CONSOLE JAP+SCART+GIOCO Tel.

SATURN

- CONSOLE USA+DEMO+SCART £. 799.000
- CONSOLE USA+DEMO+SCART+ADT+ 2°PAD+GIOCO Tel.

Tutti i prezzi sono IVA inclusa - Arrivi settimanali - I prezzi potrebbero subire variazioni
Novità d'importazione - Vendita per corrispondenza

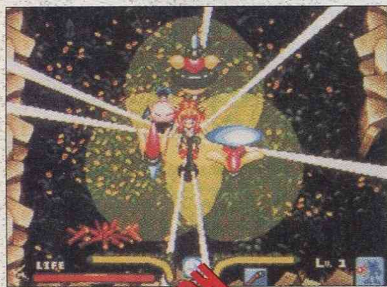
ALTRE ADESIONI PER IL NINTENDO 64

Si allunga la lista delle case di software che hanno raggiunto l'accordo con la Nintendo per diventare sviluppatori ufficiali per il Nintendo 64. Alla lista, già di per sé corposa, si sono aggiunti nomi del calibro di Capcom, Konami, Enix e Namco. È quindi prevedibile che i titoli di punta delle case appena nominate, troveranno spazio in versione N64. Per il momento, non è stato annunciato alcun gioco, ma non ci stupiremmo se in un futuro, quanto mai prossimo, vedremo girare, sulla nuova console della Nintendo, titoli come *Tekken*, *DarkStalkers* e via dicendo. Probabilmente, dovremo attendere ancora un bel po', anche in vista dell'annunciato ritardo del lancio giapponese del Nintendo 64.

NEWS

LINKLE LIVER STORY

SATURN • SEGA





È indubbio che la Sega, in questo momento, sia la migliore software house, insieme alla Capcom, a realizzare giochi per il Saturn. Questa situazione si era già presentata ai tempi del Mega Drive e sembra che sia destinata a riproporsi per ogni nuova macchina. Con gioia, quindi, annunciamo l'uscita di un nuovo titolo che speriamo possa andare ad affiancarsi alle bellissime ultime produzioni della grande "S". *Linkle Liver Story* è un prodotto un po' particolare che si presenta come una divertente avventura per grandi e per piccini. La grafica molto colorata e i personaggi (animaletti antropomorfi) donano un aspetto "carino" al tutto, proprio nella migliore tradizione nipponica. Il sistema di gioco è molto semplice e si rifà a grandi titoli del calibro di *Zelda* che, per immediatezza e fascino della storia, rimane ancora uno dei migliori. In definitiva, non vediamo l'ora di provarlo e di poterlo descrivere dettagliatamente in uno dei prossimi numeri di GP.



Kirby Super Deluxe **raggiungerà presto il buon vecchio SNES.**





DARK SAVIOR

SATURN • CLIMAX



In *Dark Savior* si può avvicinare e...



... allontanare la telecamera "virtuale".

Finalmente per Super Famicom è uscito *Super Mario RPG* che unisce elementi platform alla tipica struttura dei giochi di ruolo, sfruttando, per raggiungere questo scopo, una visuale isometrica che permette di evidenziare dislivelli e piattaforme. In maniera molto simile si presenta anche questo *Dark Savior*, realizzato dalla Climax per Saturn. Il nostro alter-ego è un certo Ryu, cacciatore di taglie professionista che ha messo le mani su Bilan, una specie di drago al primo posto nelle classifica dei più ricercati. Ma nel trasportarlo a un carcere di massima sicurezza, Bilan riesce a fuggire e starà a noi tentare di riacciuffarlo. La classica ambientazione fantasy, senza precisi riferimenti temporali, fa da sfondo all'avventura, ambientata inizialmente su un grosso transatlantico. La Grafica unisce grafica poligonale a semplice grafica bitmap e si presenta come una piacevole evoluzione di vecchi titoli come *Landstalker*. Sembra proprio un gioco interessante capace di appassionare gli orfani dei bei vecchi titoli avventurosi che hanno rallegrato il nostro passato.



KIRBY SUPER DELUXE

SNES • NINTENDO

Il Nintendo 64, benché stia continuando a subire ritardi, pare non assorbire ancora tutta l'attenzione della Nintendo, visto che la grande "N" continua a produrre software per SNES. Tra l'altro, visto che le cartucce per la nuova macchina dovrebbero costare quanto quelle per il 16 bit, i nuovi giochi per la vecchia console dovrebbero giovare di una drastica diminuzione del prezzo. Questo vuol dire che *Kirby Super Deluxe* potrebbe presentarsi come un'ottima occasione per conoscere meglio uno dei personaggi minori della casa giapponese. In questa cartuccia sono contenuti sei differenti giochi e una vera marea di opzioni che permetteranno di settare a piacere le molte variabili di gioco. A prima vista si direbbe un prodotto destinato ai più piccoli, ma non è detto che non contenga anche qualcuno dei classici tocchi di classe che da sempre contraddistinguono il software Nintendo. Chi vivrà, vedrà, per il momento "accontentiamoci" di giocare a *Super Mario RPG*.

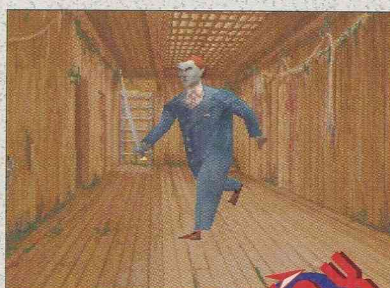
NEWS

LA FIERA DEL FUTURO

Dal 13 al 17 aprile si terrà a Bologna il Futureshow, una fiera dedicata all'informatica, alla telematica, alla cybernetica e via dicendo. Ovviamente, le parole d'ordine saranno Internet e multimedialità, termini ormai abusati. Alla manifestazione parteciperà attivamente Luca Barbareschi che, dopo essersi dedicato a cinema, teatro e televisione, sembra interessato anche alle nuove frontiere informatiche. Barbareschi promette grandi cose e ha dichiarato che il Futureshow sarà un "megaevento interattivo". Per informazioni, tel.: 051/766548.







ALONE IN THE DARK 2

PSX • INFOGRAMES

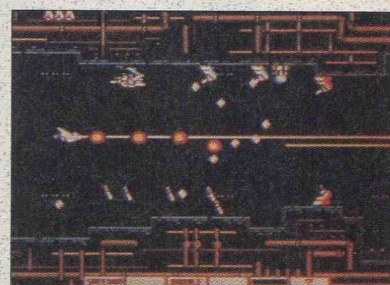
La serie di *Alone in the Dark* è molto popolare in ambiente PC. Si basa su tre titoli relativi alle avventure di Edward Carnby, un investigatore privato che si trova continuamente coinvolto in strane situazioni, sempre ai confini della realtà, dove svolgono un ruolo di primaria importanza la magia e i riti voodoo.



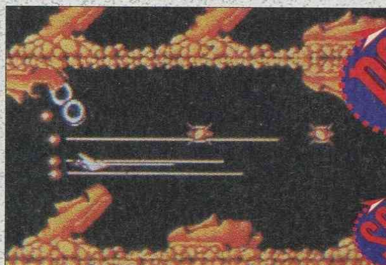
In questo numero di Game Power si può trovare la recensione di questo stesso gioco per Saturn, e la versione PlayStation non dovrebbe essere molto diversa, anzi, è probabile che sia praticamente identica. Tutti i personaggi del gioco, originariamente fatti da poligoni non rivestiti, sono stati decorati con dettagliate texture e ora appaiono ancor più realistici. Insomma, niente di nuovo, ma se non altro si tratterà di un altro buon titolo da affiancare ai vari *Ridge Racer* e *Tekken*, per passare qualche notte piena di incubi.

GRADIUS

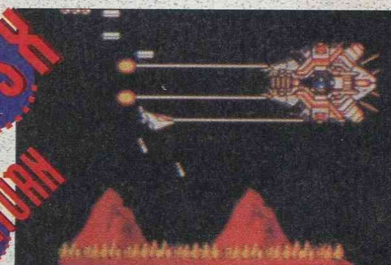
PSX/SAT • KONAMI



Capcom e Konami sono due software house ormai entrate nel cuore di tutti gli appassionati di videogiochi, visto che hanno realizzato dei giochi assolutamente mitici, soprattutto per 16 bit. Purtroppo, mentre la prima si è già lanciata attivamente nello sviluppo di giochi per i 32 bit, la seconda, per il momento, sembra latitare in maniera preoccupante. Fino ad ora è stata in grado di proporre solo delle discutibili conversioni dei suoi più famosi coin-op e un buon titolo calcistico (*Winning Eleven* aka *Goal Storm*). Tuttavia, non sembra decisa a cambiare politica e ora lancia sul mercato una compilation che racchiude altri titoli storici. Il *Gradius Deluxe Pack* conterrà i tre episodi di *Gradius*, lo sparatutto simbolo della casa giapponese, in versione originale, ovvero senza alcun cambiamento grafico-strutturale. Questo CD andrà, quindi, ad aggiungersi alle collezioni della Namco, al *Parodius Deluxe Pack* e alla nuova compilation che sta preparando la Irem per rilanciare i suoi coin-op. Pezzi di storia importanti, senza dubbio, ma che ci farebbe piacere vedere affiancati da produzioni al passo con i tempi.



Le classiche statue dell'Isola di Pasqua sono apparse in molti sparatutto.



La barra posta in basso allo schermo è un segno distintivo della Konami.

DRAGON BALL Z

PSX/SAT • BANDAI



La saga di giochi ispirati al manga e alla serie animata "Dragon Ball" non ha mai brillato né per originalità né per realizzazione tecnica. Diversi episodi si sono susseguiti e ormai sono già arrivate anche le versioni per Saturn e PlayStation. Tuttavia, ora è imminente un nuovo titolo che si presenta identico nelle due versioni a 32 bit. Quindi, dopo che Akira Toryama ha annunciato il termine di Dragon Ball Z, potremo continuare a vedere i nostri personaggi preferiti sulle nostre fide console. Innanzitutto, segnaliamo la presenza in questo ennesimo picchiaduro di ben 50 combattenti, presi da tutta la serie di Dragon Ball e di Dragon Ball Z. La cosa interessante, è che gli scontri non si limiteranno a una sfida uno contro uno, infatti, sarà possibile combattere gestendo un gruppo composto da tre personaggi. Grazie al nuovo stile grafico, che vede un arena tridimensionale dove si muovono dei classici sprite, sarà possibile muovere le telecamere virtuali e seguire l'azione di ognuno dei nostri eroi. Sembra che effettivamente qualcosa sia cambiato, speriamo, quindi, che la Bandai non cada nuovamente nei soliti errori che hanno afflitto le produzioni precedenti.







I nostri tre personaggi stanno dando del filo da torcere al nemico di turno. Questa è una nota peculiare del gioco.

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide a mezzo corriere.

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.

PLAY STATION

PLAYSTATION SONY	*669.000*
accessori	
CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION	49.900
CONTROL STATION PAD	49.900
CONTROLLER	59.900
CONTROLLER	54.900
CONTROLLER ASCII	69.900
EURO-AV CABLE	84.900
FIGHTING STICK	124.900
MEMORY CARD	49.900
MOUSE PLAYSTATION	59.900
MULTI TAP PLAYSTATION	82.900
PSX ARCADE JOYSTICK	89.900
PSX1 BASIC PAD	54.900
PSX2 UPGRADE PAD	69.900
STATION MASTER PAD	59.900
giochi	
3D LEMMINGS	89.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	89.900
AIR COMBAT	89.900
ASSAULT RIGS	89.900
CYBERSLED	89.900
CYBERSPEED	99.900
D	99.900
DEFCON 5	89.900
DESTRUCTION DERBY	99.900
DISCWORLD	89.900
DOOM	109.900
EXTREME GAMES	89.900
FADE TO BLACK	109.900
FIFA SOCCER 96	109.900
GEX	99.900
GOAL STORM	109.900
HI-OCTANE	99.900
JOHN MADDEN FOOT. 96	109.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JUMPING FLASH	79.900
JUPITER STRIKE	109.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	99.900
LONE SOLDIER	104.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 3	104.900
NBA In the Zone	109.900
NBA JAM	94.900
NBA LIVE 96	109.900
NEED FOR SPEED	109.900
NOVASTORM	79.900
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.900
PARODIUS	99.900
PGA TOUR GOLF 96	109.900
POWER SERVE	99.900
RAPID RELOAD	89.900
RAYMAN	99.900
RIDGE RACER	99.900
ROAD RUSH	109.900
SHOCKWAVE ASSAULT	109.900
SPACE HULK	109.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STRIKER '96	99.900
TEKKEN	104.900
THEME PARK	99.900
THUNDERHAWK 2	109.900
TIME COMMANDO	109.900
TOPOLINO	99.900
TOSHINDEN	89.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.900
TOTAL NBA	99.900
TWISTED METAL	89.900
VIEW POINT	109.900
WARHAWK	89.900
WING COMMANDER III	109.900
WIPE OUT	99.900
WORLD CUP GOLF	89.900
WORMS	99.900
WWF WRESTLEMANIA	99.900
X-COM Enemy Unknown	89.900
ZERO DIVIDE	109.900

MEGA DRIVE

MEGADRIVE 2 + 6 GIOCHI	*249.000*
MEGA DRIVE 2	*199.000*
giochi	
BATTLE FRENZY	49.900
CASTLEVANIA	39.900
CLAYFIGHTER	44.900
DESERT STRIKE	49.900
DINO DINI SOCCER	39.900
EARTHWORM JIM 2	109.900
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900
FIFA SOCCER 96	99.900
LIGHT CRUSADER	115.900
MEGA GAMES 1	49.900
MICKEYMANIA	59.900
MORTAL KOMBAT 2	74.900
MS. PAC-MAN	49.900
NBA JAM	39.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE 96	109.900
NHL HOCKEY '96	109.900
PETE SAMPRAS TENNIS	49.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PITFALL	49.900
PRIMAL RAGE	99.900
ROCKET KNIGHT ADV.	39.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 2	49.900
SUPER STREET FIGHTER II	109.900
THE INCREDIBLE HULK	49.900
THE JUNGLE BOOK	64.900
THE LAWNMOVER MAN	49.900
THE LION KING	74.900
VIRTUA RACING	89.900
WARLOCK	49.900

SATURN

SATURN+VIRTUA FIGHTER	857.000
SATURN ONLY	749.000
giochi	
BUG!	109.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	129.900
CYBER SPEEDWAY	129.900
D	114.900
DAYTONA USA	149.900
DIGITAL PINBALL	129.000
FIFA SOCCER 96	124.900
HANG ON GP 96	109.900
HI- OCTANE	135.000
INTERNAT. VICTORY GOAL	119.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 2	119.900
MYSTARIA Realm of Lore	124.900
PARODIUS	109.900
RAYMAN	109.900
ROBOTICA	129.000
SEGA RALLY	129.900
SHINOBI X	99.000
SPACE HULK	109.900
THUNDERHAWK 2	89.900
VICTORY BOXING	119.900
VIEW POINT	109.900
VIRTUA COP	109.900
VIRTUA COP + PISTOLA	159.900
VIRTUA FIGHTER	59.000
VIRTUA FIGHTER 2	134.900
VIRTUA RACING	114.900
WORLD CUP GOLF	89.900

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	*199.000*
giochi	
BATTLECLASH	59.900
CLAYFIGHTER II	49.900
DIDDY KONG QUEST (D.K. 2)	134.900
DOOM	89.900
FIFA SOCCER 96	116.900
HAGANE	49.900
ILLUSION OF TIME	59.900
KID CLOWN IN CRAZY CH.	49.900
KILLER INSTINCT	89.900
LEGEND	49.900
MICKEYMANIA	59.900
NBA LIVE 96	119.900
NFL FOOTBALL	49.900
NHL HOCKEY '96	129.900
PUZZLE BOBBLE	119.900
SAILORMOON	59.900
SPARKSTER	49.900
STARWING	69.900
SUPER BOMBERMAN II	49.900
SUPER MARIO ALL STARS	74.900
S. MARIO STARS+WORLD	99.900
SUPER MARIO KART	89.900
SUPER METROID	55.900
SUPER STREET FIGHTER II	89.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	149.900
TINY TOON BUSTER B. L.	59.900
VORTEX	49.900
WARIO'S WOODS	49.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	129.900
ZELDA Link to the Past	49.900

PERGIOCO MILANO

PERGIOCO MILANO

PERGIOCO LUGANO

PERGIOCO ROMA



MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

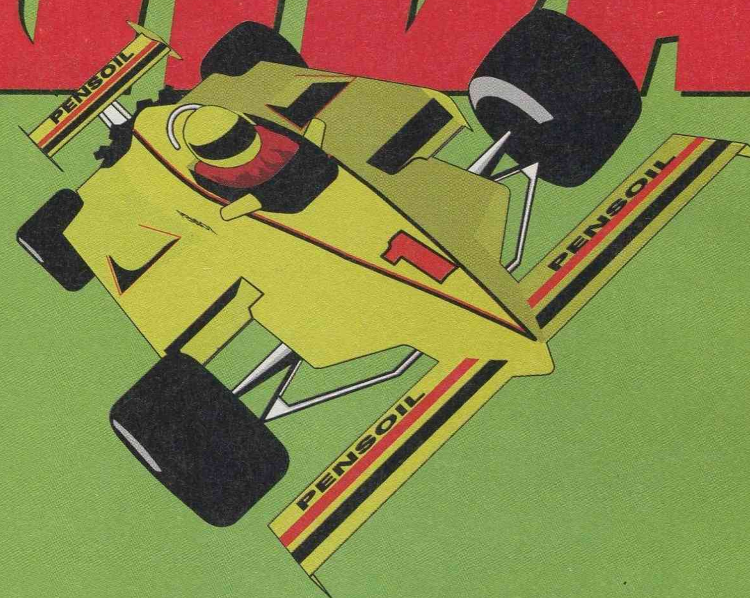
MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point MONZA (MI) via CAIROLI 5

PATENTE DI GUIDA

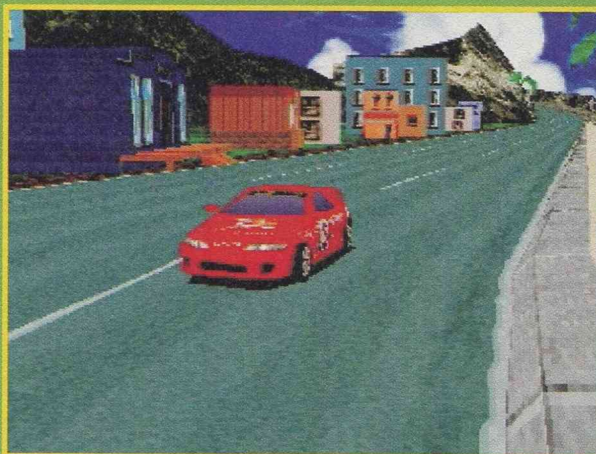


Con l' introduzione delle console a 32 bit nel mercato videoludico si è ulteriormente ridotto, se non addirittura colmato, il distacco tra i coin-op e i videogiochi casalinghi. I cabinati hanno, comunque, sempre qualcosa di più. O no?

La grafica poligonale, fino a poco fa di stretto appannaggio delle potentissime macchine dedicate della Sega e della Namco, è ormai disponibile anche a casa grazie al grande successo di PlayStation e Saturn. D'altra parte, malgrado le eccellenti conversioni casalinghe di giochi del calibro di *Ridge Racer* e *Sega Rally*, il piacere di una partita in sala giochi risulta ancora oggi un'esperienza estremamente più coinvolgente rispetto alla controparte casalinga. Ciò è dovuto sostanzialmente alla presenza del cabinato. Il piacere di giocare a *Ridge Racer* seduti al comando di una potente monoposto, con le mani appoggiate su un volante sportivo, il cambio e la pedaliera è, lo sappiamo tutti, impossibile da sostituire con un arido ed asettico joypad.

La Mad Catz, una società statunitense specializzata in accessori videoludici, è venuta incontro a questa nuova esigenza del mercato lanciando un entusiasmante cockpit per PlayStation. Il set include un volante a quattro razze analogico, che comprende al centro della cosiddetta "pagnotta" centrale tutti i comandi dell'usuale joypad, affiancato da una piccola e sportivissima leva del cambio. Al blocco principale si congiunge, con un cavetto, una robusta pedaliera in acciaio composta da accelleratore e freno, anch'essi a comando analogico. Questo gioiello è pienamente compatibile con tutti i titoli di guida per PlayStation (vedi box) più un buon numero di simulatori di volo.

Le mani sul volante si collocano comodamente: il suo spessore è tale, e il materiale con cui è costruito sufficientemente gommoso e robusto, da dare l'impressione di guidare una macchina sportiva. La leva del cambio è vicinissima al volante, il che permette di poter cambiare marcia senza dover staccare le mani. Nulla da eccepire anche per la pedaliera: talmente robusta e rigida da dare la paghetta anche ad alcune pedaliere di reali utilitarie. Ma il vero godimento lo si ha nel constatare la risposta della macchina. Se avete già giocato un titolo di guida, magari battendo tutti i possibili record e concludendolo, con l'ausilio del cockpit della Mad Catz vi troverete a rigiocarlo come se fosse la prima volta. Il motore analogico che governa la risposta del





COMPATIBILITÀ DI CARATTERE

I giochi in commercio compatibili con il volante della Mad Catz sono titoli di tutto rispetto. Quello che segue è la lista dei titoli più famosi, correlati da un piccolo riassunto.

RIDGE RACER



Il primo titolo di guida disponibile per PSX e tutt'ora insuperato se non dal suo diretto successore. Uno dei più grandi successi della Namco in una conversione che non potrà deludere nessuno dei suoi ammiratori. PAL

RIDGE RACER REVOLUTION



Ripara ad alcune piccole pecche del suo predecessore. La risposta delle auto è leggermente migliorata, le piste disponibili sono leggermente più lunghe e la presenza dello specchietto retrovisore aggiunge spessore al titolo. NTSC

THE NEED FOR SPEED



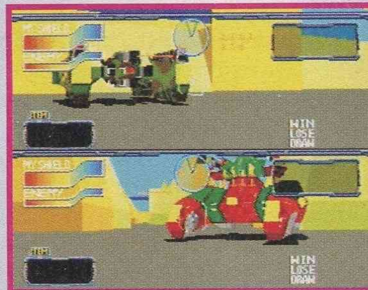
L'ultimo nato della storica saga di *Test Drive*. Questo titolo vi mette alla guida delle più potenti gran turismo disponibili sul mercato. Punto di forza di questo gioco, oltre alla fedelissima risposta delle vetture, sono i lunghissimi e dettagliatissimi percorsi. PAL

TWISTED METAL



Uno strano gioco in cui guidate vetture supercorazzate armate di tutto punto. Scopo del gioco è il riuscire ad eliminare tutti i mezzi polimorfi che convivono nella strana arena urbana in cui si svolge il gioco. Prima, ovviamente, di essere eliminati da loro. PAL

CYBER SLED

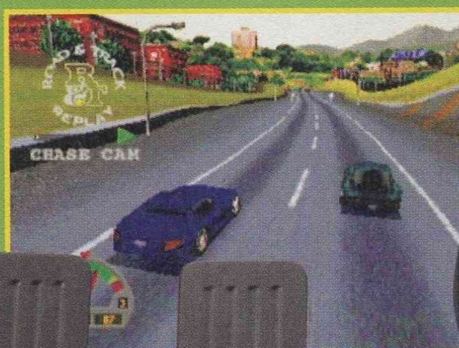


Dalla vetusta idea di *Battle Zone*, l'ultimo nato della Namco in fatto di carri armati. In una arena fantascientifica dovrete scovare e distruggere il vostro avversario. Il tutto in una conversione non proprio perfetta. PAL

WIPEOUT



Una meravigliosa e velocissima gara di piccole e manovrabilissime astronavi. Molto simile al vecchio e glorioso *F-Zero* per SNES, questo titolo sfrutta ottimamente le potenzialità grafiche e sonore della nostra fida PSX. PAL







volante è totalmente progressivo. Il che vuol dire che se girerete di poco il volante avrete una minima e leggerissima risposta della macchina. Se girerete tutto il volante avrete una risposta incredibilmente sollecita e precisa. Il modo di guidare risulterà completamente differente da quello a cui siamo abituati con il joypad. Normalmente, ad esempio, affrontando una curva non particolarmente stretta ma molto lunga, si era abituati a sterzare con piccoli tocchi intermittenti sulla croce direzionale; con il volante si potrà impostare una traiettoria reale e mantenere la curva con un leggero ma



continuo raggio di sterzata. Stesso dicasi per l'accelleratore: se lo schiaccieremo a fondo erogheremo piena potenza, se lo sfioreremo sentiremo abbassarsi i cavalli della vettura.
Unica piccola nota negativa è la difficoltà di fissare il cruscotto a una superficie d'appoggio in maniera stabile ed effettiva, dato che le tre ventose fornite nella confezione non riescono a soddisfare pienamente. Infine, un'ultima piacevole sorpresa: il prezzo. Il cockpit per PlayStation viene venduto in Italia, ovviamente tramite importazione parallela, a un costo non di molto superiore a un normale joystick per computer.
La Sony e tutte le software house che producono software per PlayStation hanno assicurato che tutti i futuri titoli saranno perfettamente compatibili con questo imperdibile accessorio.

• Macman

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

UN CALCIO

Da quando la PlayStation ha fatto la sua apparizione nei negozi, il pubblico, e la critica, non ha aspettato altro che un titolo di calcio che si differenziasse dai soliti giochi a cui era abituato. È forse arrivato il momento giusto?



Il pallone sta per andare verso la porta, e il portiere sta per tuffarsi per intercettare la sfera. I problemi nascono se si tratta di un Predator Kick...







Le simulazioni calcistiche hanno, sul pubblico, lo stesso effetto delle gentili signorine che fanno mostra di sé sulle copertine di Panorama e del l'Espresso: non importa il contenuto, ma l'aspetto esteriore. Quindi è risaputo che, un gioco di calcio, anche mediocre, vende comunque abbastanza bene. Certo che, a questo punto, soprattutto con le capacità delle nuove super console, i giocatori si aspettano qualcosa di più anche da parte dei programmatori e dalle case di software.

Aspettando l'imminente arrivo di *Virtua Striker*, per Saturn, la PlayStation ha già cominciato a dire la sua con *Winning Eleven* della Konami (diventato *Goal Storm*, in versione europea), scadendo un po' nel caso di *Prime Goal Ex* della Namco, e non mantenendo le promesse con *FIFA Soccer '96* dell'Electronic Arts. Ora sembra che il duello più immediato sia quello tra *Actua Soccer*, di marca Gremlin e *Adidas Power Soccer* della Psygnosis.

Se avete letto la recensione sul numero scorso, avrete notato che *Actua Soccer* non si è rivelato un titolo in grado di sbancare il botteghino, nonostante le premesse, e, per quanto ci è stato dato di vedere, sembrerebbe proprio che *Power Soccer* abbia tutte le carte in regola per vincere la sfida.

Abbiamo già parlato, il mese scorso, delle caratteristiche principali del gioco, soprattutto della scocciante impossibilità di giocare con le squadre di club italiane. Sono disponibili, infatti, solo le formazioni che militano nella massima serie inglese, francese e tedesca, e, anche se la Sony Entertainment Italy ha sollevato il problema, sembra proprio che il gioco uscirà senza l'aggiunta di Inter, Milan e compagnia. Speriamo in una possibile versione italiana, anc



L'inquadratura da dietro le spalle viene usata per tutti i calci da fermo.

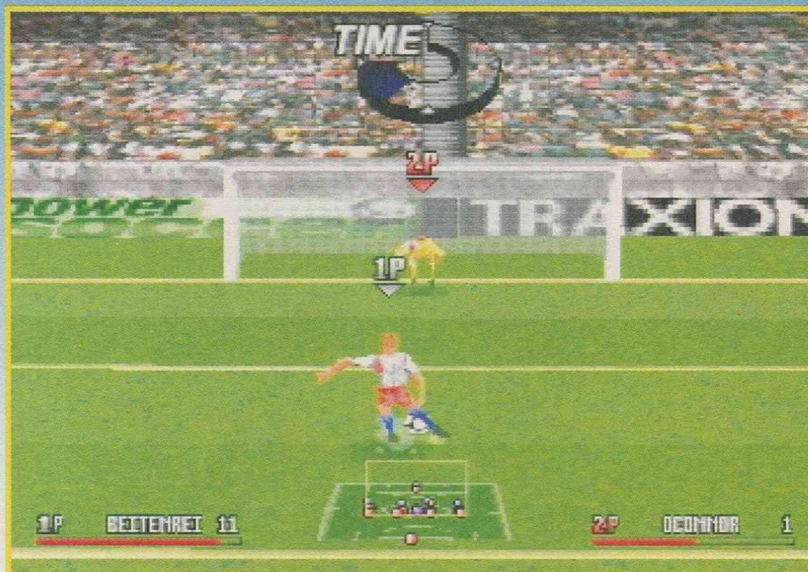


La telecamera laterale risulta la soluzione migliore per giocare.

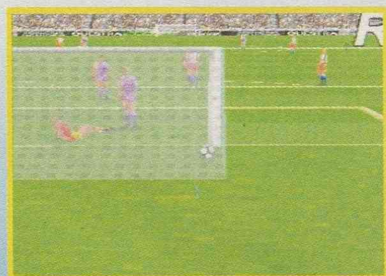
AL PASSATO



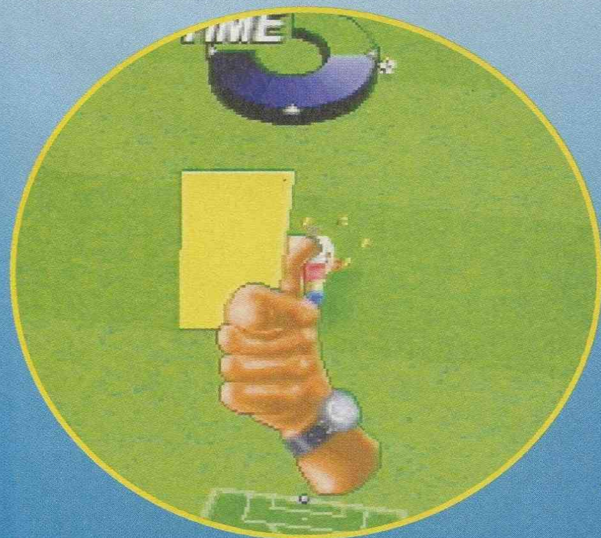
Giocando su un campo innevato, questo è tutto quello che riuscirete a vedere, fortunatamente il pallone è, per l'occasione, rosso, altrimenti sarebbero guai!



Nel caso si abbia a disposizione un rigore, bisognerà fare attenzione alla potenza impressa al pallone, oltre che alla direzione in cui si vuole calciare.



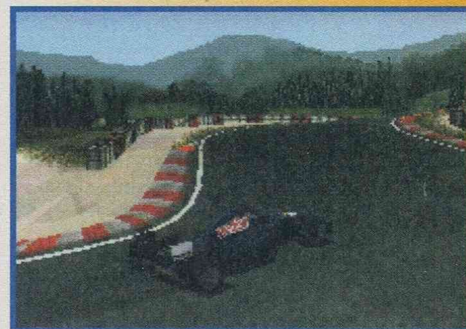




VAI SCHUMI!

Alesi è un fantastico pilota e, come ha già avuto modo di far notare, quando verrà a Imola con i colori della Benetton, non sarà certo costretto a girare sotto scorta. Però la Ferrari, per gli italiani, è un po' come la mamma, perciò non importa chi la guidi, l'importante è che la porti alla vittoria. Quest'anno è il turno di Schumacher e Irvine, ma quest'anno è anche il turno della Psygnosis, che, oltre a *Adidas Power Soccer* ha in previsione un titolo di Formula Uno, sempre per PlayStation. Il gioco ha, per ora, il titolo provvisorio, e poco ispirato, di *F1*, e dovrebbe essere disponibile per luglio di quest'anno. Sviluppato dalla Bizarre Creations, il titolo sembra aver raggiunto una qualità grafica e una manovrabilità delle vetture estremamente realistica, un po' sullo stile di Sega Rally, per intenderci. Il demo che abbiamo avuto modo di vedere presuppone, a prima vista, una pratica che la Psygnosis ha iniziato con *Adidas Power Soccer*, e che sembra voler, intelligentemente, mantenere: i cartelloni pubblicitari del gioco, ricostruiscono, in ogni loro aspetto, le vere pubblicità che si trovano lungo i circuiti del campionato del mondo della *F1*. Può darsi che in questo modo, i costi di sviluppo e di produzione siano stati ammortizzati vendendo spazi a società tipo Agip e Fortser, proprio come è capitato con l'Adidas…





CONSIGLI PER LE COMPERE

Ogni volta che uno gioco viene prodotto da una casa di sviluppo, i soldi che vengono investiti per la realizzazione non si possono definire bruscolini. La Psygnosis ha cercato di ovviare a questo particolare, coinvolgendo nel progetto, una società che non ha niente a che vedere con il mondo dei videogiochi, l'Adidas, appunto. Un unione delle forze che, se dovesse ripetersi in futuro, ci fa ben sperare.





Il calcio d'angolo è l'occasione migliore per effettuare acrobazie sottoporta. Naturalmente, bisogna avere un giocatore smarcato in area...











Le fiamme intorno al giocatore indica che è stato sferrato un Cantona Kick.

he se, per essere sinceri, non crediamo sia una cosa che si realizzerà a breve termine, comunque riassumere velocemente le caratteristiche del gioco, può essere d'aiuto ai più.
Innanzitutto, il gioco vero e proprio si sviluppa in maniera simile ad *Actua Soccer* e *FIFA Soccer '96*, ma le azioni sembrano godere di una costruzione più logica, e il movimento dei giocatori è più realistico. Sono stati inseriti, scegliendo di giocare in modo arcade, alcuni colpi speciali che rendono le partite più divertenti, anche se meno vicine alla realtà. Può essere scocciante, per i puristi del genere, vedere un'azione costruita con fatica, essere vanificata da un calcio volante dell'ultimo difensore della squadra avversaria; oppure vedere il proprio portiere cadere oltre la linea di porta insieme al pallone perché l'attaccante ha sfoderato un potentissimo "Predator© Kick", ma è fuori da ogni dubbio che il divertimento ne guadagna. Lo scopo che si è prefissa la Psygnosis è quello di realizzare un gioco facile da giocare ma che richiede del tempo per essere completamente controllato, un po' quello che molti hanno cercato di fare da anni a questa parte.
Le difficoltà, tra l'altro, risiedono anche nella combinazione dei tasti, utili per effettuare tiri speciali. Un appunto che si può portare al gioco, sono gli eccessivi tempi morti che spezzettano la partita, tipo il replay che si presenta con regolarità dopo ogni fallo, oppure i rinvii del portiere. Altro particolare che non ci aspettavamo è l'impossibilità di rivedere le azioni, se quest'ultime non vengono premiate dal gol. Sul fronte delle opzioni, in ogni caso, non ci si può proprio lamentare, fuorigioco, condizioni atmosferiche e livello di severità dell'arbitro (si va da severissimo a cieco), permettono di "customizzare" le partite in maniera pressoché totale. In definitiva, sembra proprio che il titolo di calcio che tutti aspettavano sia arrivato, però, per sapere se questa è la volta buona dovremo aspettare la prima settimana di maggio, data in cui il gioco sarà disponibile nei negozi e, naturalmente, la recensione del gioco, che troverà puntalmente spazio sul prossimo numero di Gippì.

• Random



WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA COMPUTER VIDEOGIOCHI CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51
Contattateci per titoli non in listino !!!
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames
originali da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

MEGADRIVE

AGASSI	PAL	39.000
ALTERED BEAST	PAL	29.000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	99.000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	119.000
BATMAN FOREVER	PAL	109.000
BATMAN RETURNS	JAP	59.000
COMIX ZONE	PAL	109.000
CRASH DUMMIES	PAL	69.000
CUT THROAD ISLAND	PAL	139.000
DAFFY DUCK IN HOOLIWOOD	PAL	89.000
DEMOLITION MAN	PAL	99.000
DESERT DEMOLITION	PAL	119.000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	99.000
EARTH WORM JIM	PAL	89.000
ECCO THE TIDES OF TIME	PAL	59.000
EXO SQUAD	USA	119.000
FATAL FURY 2	JAP	79.000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	89.000
FIFA INT SOCCER	PAL	69.000
FIFA SOCCER 96	PAL	125.000
FIGHTING MASTERS	JAP	49.000
FOREMAN FOR REAL	PAL	89.000
FRANKEISTEIN	USA	79.000
GARFIELD	PAL	119.000
GENERATION LOST	PAL	49.000
GOLDEN AXE II	PAL	39.000
HUMANS	PAL	49.000
INT TUOR TENNIS	PAL	99.000
IZZY'S QUEST	PAL	119.000
JEWEL MASTER	PAL	39.000
JUDGE DREDD	PAL	99.000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	119.000
LA RUSSA BASEBALL	USA	29.000
LAST BATTLE	PAL	49.000
LEMMINGS THE TRIBES 2	PAL	79.000
LIGHT CRUSADER	PAL	119.000
LOTUS 2	PAL	79.000
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	PAL	49.000
MADDEN NFL 96	PAL	129.000
MARSUPILAMI	PAL	99.000
MEGA SWIV	PAL	59.000
MERCS	PAL	49.000
MICRO MACHINES T.T. 96	PAL	119.000
MORTAL KOMBAT III	PAL	119.000
NBA ACTION 95	PAL	109.000
NBA ACTION' 94	USA	49.000
NBA JAM	JAP	39.000
NBA JAM T.E.	PAL	89.000
NBA LIVE 96	PAL	135.000
NHL 95	PAL	79.000
PGA TOUR 96	PAL	129.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	USA	49.000
PITFALL	PAL	69.000
POPULUS	PAL	39.000
POWER RANGERS THE MOVIE	USA	139.000
PRIMAL RAGE	PAL	99.000
RAMPART	PAL	19.000
RANGER X	PAL	49.000
RENT A HERO	JAP	29.000
REVOLUTION X	PAL	109.000
RISTAR	PAL	49.000
RYAN GIGGS	PAL	59.000
SAILOR MOON	JAP	79.000
SAMPRAS TENNIS 96	PAL	109.000
SAMURAI SHODOWN	PAL	89.000
SHAQ-FU	PAL	49.000
SHINOBI III	USA	59.000
SOLEIL	PAL	99.000
SONIC	JAP	29.000
SONIC & KNUKCLES	PAL	89.000
SONIC COMPILATION	PAL	89.000
SPACE HARRIER II	PAL	39.000
SPOT GOES TO HOLLIWOOD	PAL	119.000
STAR TREK DEEP SPACE NICE	USA	99.000
STREET FIGHTER SPEC.CH. E.	JAP	79.000
STREETS OF RAGE	USA	49.000
SUPER SKIDMARKS	PAL	109.000
SUPER STREET FIGHETR II	JAP	99.000
SUPER STREET FIGHTER II	USA	99.000
SUPERMAN	USA	39.000
SYNDACATE	PAL	49.000
TAZMANIA II	PAL	99.000
THE LAWNMOWER MAN	PAL	49.000
THE LION KING	PAL	99.000
THE PAGEMASTER	PAL	89.000
THE PUNISHER	USA	89.000
TINY TOON ADV. ALL-STARS	PAL	89.000
TOE JAM & EARL	JAP	39.000
TOPOLINO MANIA	PAL	69.000
TOTAL FOOTBALL	PAL	119.000
TOUGHMAN CONTEST	PAL	89.000
ULTIMATE SOCCER	PAL	49.000
URBAN STRIKE	PAL	79.000
VECTOR MAN	PAL	109.000
VR TROOPERS	PAL	139.000
WARLOCK	PAL	99.000
WF ROYAL RUMBLE	PAL	49.000
WINTER OLYMPICS	PAL	49.000
WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE	PAL	89.000
WORLD CUP USA 94	PAL	49.000
WRESTLE MANIA ARCADE GAME	PAL	119.000
YOGI BEAR	PAL	89.000

SUPERNINTENDO

90' MINUTES	PAL	129.000
ACTRAISER 2	USA	49.000
ADDAMS FAMILY VALUE	PAL	89.000
ALIEN VS PREDATOR	JAP	59.000
ANIMANIACS	PAL	89.000
ASSAULT SUITS VALKEN	JAP	49.000
BALL Z 3D	USA	59.000
BATMAN FOREVER	PAL	99.000
BATTLETECH	JAP	59.000
BIG SKY TROOPER	PAL	99.000
BIOMETAL	JAP	49.000
BLAZING SKIES	PAL	59.000
BOOGERMAN	PAL	119.000
BREAKTRUE	PAL	59.000
BRETT HULL HOCKEY	PAL	69.000
BUBSY 2	PAL	109.000
BUSTS LOOSE TINY TOON	PAL	69.000
BUSTS LOOSE TINY TOON	USA	59.000
CANNON FODDER	PAL	89.000
CAPTAIN COMMANDO	PAL	89.000
CAPTAIN NOVOLIN	USA	29.000
CLAY FIGHTER II	PAL	89.000
CLAY MATES	PAL	69.000
COOL WORLD	USA	39.000
COSMO POLICE GALVAN II	JAP	49.000
CYBERNATOR	PAL	59.000
DESERT FIGHTER	PAL	79.000
DIRT TRAX FX	USA	139.000
DONALD DUCK MAUI MAILLARD	PAL	139.000
DONKEY KONG 2 DIDDI'S KONG Q.	PAL	139.000
DONKEY KONG COUNTRY	PAL	119.000
DOOM	PAL	119.000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	49.000
DRACULA	USA	59.000
EARTHWORM JIM 2	PAL	109.000
EMPIRE STRIKES BACK	PAL	79.000
F1-ROC 2	USA	109.000
FATAL FURY 1	JAP	49.000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	79.000
FIFA SOCCER 96	PAL	129.000
FINAL FIGHT II	JAP	69.000
FINAL FIGHT III	USA	139.000
FIRST SAMURAI	JAP	39.000
FULL THROTTLE	USA	69.000
FUN'N GAMES	PAL	59.000
GEMFIRE	USA	39.000
GRADIUS III	JAP	59.000
HAGANE THE FINAL CONFLICT	PAL	89.000
HARLEY'S ADVENTURE	USA	39.000
HOME ALONE 2	USA	49.000
HURRICANES	PAL	59.000
HYPER V-BALL	USA	99.000
I PUFFI (THE SMURFS)	PAL	109.000
ILLUSION OF TIME	PAL	99.000
INDIANA JONES	PAL	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER DELUXE	PAL	129.000
INT. SUPER STAR SOCCER DELUXE	USA	129.000
IZZY'S QUEST	USA	99.000
J SUPER SOCCER '95	JAP	129.000
JELLY BOY	PAL	69.000
JOE & MAC	USA	59.000
JUNGLE STRIKE	PAL	99.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	PAL	119.000
KILLER INSTINCT	PAL	95.000
KIRBY'S DREAM COURSE	PAL	69.000
LA BELLA E LA BESTIA	PAL	99.000
LEGEND	PAL	59.000
LEMMINGS THE TRIBES	PAL	89.000
MADDEN 96	USA	149.000
MAGA MAN 7	USA	129.000
MANCHESTER UNIT. CHAM. S.	PAL	89.000
MAXIMUM CARNAGE	PAL	99.000
MECHWARRIOR 3050	PAL	129.000
MECHWARRIOR 3050	USA	109.000
MEGA MAN X 2	PAL	119.000
MEGA MAN X 3	PAL	139.000
MICKEY & MINNIE	PAL	109.000
MICROMACHINES 2 TURBO T.	PAL	119.000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	129.000
MUSCLE BOMBER	JAP	69.000
MUSYA	USA	39.000
NBA ALL-STAR CHALLENGE	USA	39.000
NBA GIVE'N GO	PAL	139.000
NBA JAM	USA	59.000
NBA JAM T.E.	PAL	99.000
NBA LIVE 95	USA	89.000
NBA LIVE 96	PAL	129.000
NOSFERATU	JAP	109.000
OGRE BATTLE	USA	129.000
PARODIUS	JAP	59.000
PHANTOM 2040	PAL	79.000
PILOTWINGS	JAP	39.000
PINOCCHIO	PAL	139.000
POP'N TWINBEE	PAL	69.000
POPULOUS (USATO)	JAP	19.000
PORKY PIG'S	PAL	129.000
POWER ATHLETE	JAP	49.000
POWER DRIVE	PAL	89.000
POWER INSTINCT	USA	89.000
POWER RANGER FIGHTING EDIT.	PAL	139.000
PRIMAL RAGE	PAL	99.000
PRIME GOAL 2	JAP	119.000
PRIME GOAL 3	JAP	129.000
PRO SOCCER	JAP	49.000
PUZZLE BOBBLE	USA	99.000
REAL MONSTERS	PAL	119.000
ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY R.	USA	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	PAL	69.000
RUSHING BEAT	JAP	49.000
RYAN GIGGS SOCCER	PAL	59.000
SAILORMOON	PAL	89.000
SEPARATION ANXIETY	PAL	139.000
SKULLJAGGER	USA	39.000
SOCCER KID	PAL	69.000
SOCCER SHOTOUT	PAL	99.000
SONIC BLAST MAN	JAP	39.000
SPACE MEGAFORCE	USA	49.000
SPARKSTER	USA	69.000
SPARKSTER	PAL	79.000
SPAWN	PAL	129.000
SPEED RACER	USA	79.000
SPEEDY GONZALES	USA	99.000
SPIDER-MAN	USA	99.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	USA	99.000
STAR TREK THE NEXT G.	USA	79.000
STARGATE	PAL	99.000
STREET FIGHTER II TURBO	JAP	59.000
STREET HOKEY' 95	USA	89.000
STREET RACER	PAL	99.000
STUNT RACE FX	PAL	59.000
SUPER B.C. KID	PAL	109.000
SUPER BOMBARMAN II	PAL	89.000
SUPER BOMBERMAN 3	PAL	129.000
SUPER DINOSAURS	JAP	49.000
SUPER E.D.F.	JAP	59.000
SUPER FIRE III PROWRESTLING	JAP	49.000
SUPER FORMATION SOCCER	JAP	129.000
SUPER LINEARBALL	JAP	49.000
SUPER MARIO ALL STARS	PAL	89.000
SUPER MARIO KART	PAL	99.000
SUPER METROID	PAL	69.000
SUPER R-TYPE III	JAP	69.000
SUPER RETURN OF THE JEDI	PAL	89.000
SUPER SMASH T.V.	PAL	49.000
SUPER STADIUM BASEBALL	JAP	49.000
SUPER STAR WARS	PAL	69.000
SUPER STREET FIGHTER II	USA	89.000
SUPER TURRICAN 2	PAL	119.000
SUPER WRESLTE MANIA	USA	59.000
TECMO SECRET OF THE STARS	USA	119.000
TETRIS & DR. MARIO	PAL	99.000
THE ADVENTURES OF MIGHTY M.	PAL	89.000
THE BRAINIES	PAL	49.000
THE FINTSTONES 2	JAP	89.000
THE KING OF RALLY	JAP	79.000
THE LION KING	PAL	119.000
THE LION KING	USA	109.000
THE LOST DIMENSION	USA	49.000
THE MAGICAL QUEST	USA	79.000
THE PIRATES OF DARK WATER	PAL	69.000
THE ROCKETEER	USA	49.000
THE SIMPSONS BART'S N.	USA	69.000
THE TERMINATOR	USA	69.000
THEME PARK	PAL	119.000
THUNDER SPIRIT	JAP	59.000
TIN TIN AU TIBET	PAL	139.000
TKO BOXING	USA	29.000
TOP GEAR 3000	USA	99.000
TOPOLINO MANIA	PAL	69.000
TRUE LIES	PAL	89.000
URBAN STRIKE	PAL	109.000
VORTEX	PAL	49.000
WARIO'S WOODS	PAL	89.000
WATER WORLD	PAL	139.000
WEAPON LORD	PAL	119.000
WILD CATS	USA	149.000
WINGS II	USA	49.000
WOLFENSTEIN 3D	USA	89.000
WORLD MASTERS GOLF	PAL	119.000
WORLDTRIS	USA	49.000
WRESTLE MANIA THE ARCADE G.	PAL	119.000
X-KALIBER 2097	PAL	59.000
YOSHI'S ISLAND	PAL	139.000
ZERO THE KAMIKAZE	PAL	99.000
ZICO SOCCER	JAP	39.000
ZOMBIES	PAL	59.000

SONY PLAYSTATION

3D LEMMINGS	PAL	89.000
ACTUA SOCCER	PAL	109.000
AGILE WARRIOR F-IIIX	USA	89.000
ALIEN TRILOGY	PAL	119.000
BATTLE ARENA TOSHINDEN	PAL	109.000
BOXER'S ROAD	JAP	89.000
CRITICOM	USA	89.000
DEFCON 5	USA	119.000
DESCENT	PAL	129.000
DESTRUCTION DERBY	PAL	109.000
DOOM	PAL	99.000
ESPN 2 EXTREME GAMES	PAL	109.000
FIFA SOCCER 96	PAL	119.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	PAL	109.000
GOAL STORM	PAL	99.000
HI-OCTANE	PAL	99.000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	99.000
JUPITER STRIKE	PAL	99.000
KING'S FIELD	USA	109.000
KRAZY IVAN	PAL	109.000
LOADED	PAL	109.000
METAL JACKET	JAP	89.000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	119.000
MORTAL KOMBAT 3	USA	79.000
NBA IN THE ZONE	PAL	109.000
NBA JAM T.E.	PAL	99.000
NEED FOR SPEED	PAL	119.000
NFL GAMEDAY	USA	109.000
NHL FACE OFF	USA	129.000
PGA TOUR 96	PAL	109.000
PRIME GOAL EX	JAP	79.000
RAPID RELOAD	PAL	99.000
RIDGE RACER	PAL	109.000
RIDGE RACER	JAP	69.000
RIDGE RACER REVOLUTION	JAP	169.000
ROAD RASH	PAL	119.000
SHOCKWAVE ASSAULT	PAL	129.000
STREET FIGHTER REAL B. ON F.	JAP	49.000
TEKKEN	JAP	99.000
THEME PARK	JAP	89.000
TOPOLINO MANIA	PAL	119.000
TOSHINDEN 2	JAP	149.000
TOTAL NBA	PAL	119.000
TRUE PINBALL	PAL	129.000
TWISTED METAL	PAL	119.000
WARHAWK	PAL	99.000
WF WRESTLE MANIA THE A. G.	PAL	89.000
WINNING ELEVEN	JAP	89.000
WIPEOUT	PAL	119.000
WORMS	PAL	99.000
X-COM ENEMY UNKNOWN	PAL	99.000
ZERO DIVIDE	USA	89.000
ZERO DIVIDE	PAL	129.000

SATURN

BLACK FIRE	USA	89.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	JAP	89.000
COLLEGE SLAM	USA	109.000
CORPSE KILLER	USA	59.000
CYBERIA	USA	119.000
DARK LEGEND	USA	89.000
FIFA SOCCER 96	PAL	109.000
FIFA SOCCER 96	USA	129.000
GUNBIRD	JAP	119.000
HANG ON GP 95	JAP	99.000
HANG ON GP 96	PAL	129.000
HATTRICK HERO	JAP	89.000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	119.000
KING OF FIGHTING 95	JAP	139.000
KING OF THE SPIRITS	JAP	129.000
MAGIC CARPET	JAP	TELEF.
MORTAL KOMBAT II	USA	119.000
MYSTARIA	USA	109.000
NINKU	JAP	129.000
PANZER DRAGOON 2	JAP	139.000
POP'N TWIN BEE DELUXE	JAP	119.000
RACE DRIVIN	JAP	49.000
RAYMAN	PAL	129.000
REVOLUTION X	USA	99.000
SEGA RALLY	USA	129.000
SIM CITY 2000	USA	119.000
SLAM DUNK BASKET	JAP	49.000
STREET FIGHTER REAL B. ON F.	JAP	49.000
STREET FIGHTER ZERO	JAP	119.000
THEME PARK	USA	89.000
TILT	PAL	129.000
TOSHINDEN S	JAP	119.000
VAMPIRE HUNTER	JAP	139.000
VICTORY GOAL	JAP	69.000
VICTORY GOAL 96	JAP	139.000
VIRTUA COP	PAL	109.000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	129.000
VIRTUA FIGHTER 2	JAP	129.000
VIRTUA RACING	PAL	99.000
VIRTUAL VOLLYBALL	JAP	69.000
WORLD SERIES BASEBALL	USA	99.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	JAP	139.000

ISTINTO OMICIDA



L'abbiamo atteso a lungo e, finalmente, sembra che manchi davvero poco per poter mettere le mani su *Killer Instinct 2*, il nuovo coin op della Nintendo realizzato grazie alla cooperazione tra Midway e Rare.



Due dolci donzelle si scrutano con aria severa all'interno di un bellissimo scenario.



Il Fujiama fa da sfondo al temibile scontro tra la dolce Kim e il buon vecchio Jago. Notare la simpatica mossa speciale.

Dalla fine di febbraio, in America, di dovrebbe trovare nelle sale giochi il nuovo coin op di *Killer Instinct*. Da noi dovrebbe arrivare nel giro di poche settimane, ma siamo sicuri che le sale più fornite ne abbiano già almeno un esemplare. Ancora non si sa per quali formati da casa verrà convertito, anche se una certa idea già l'abbiamo. È comunque importante analizzare quali siano stati i cambiamenti principali rispetto al primo, apprezzato, capitolo e questo attesissimo seguito. Innanzitutto, sono stati inseriti, com'era logico prevedere, nuovi personaggi e nuove mosse, inoltre, adesso i









La natura ora adorna molti dei fondali del secondo episodio di *Killer Instinct*.



EMOZIONI *RARE*FATTE





La Rare è nata grazie alla lungimiranza dei due fratelli Tim e Chris Stamper. Con sede a Warwickshire, in Inghilterra, la Rare è stata la prima società occidentale a ottenere la licenza ufficiale della Nintendo per sviluppare giochi per le macchine della grande "N". Nel corso della sua storia, la Rare ha pubblicato più di novanta titoli per NES, SNES e GameBoy, ma non bisogna dimenticare che proprio realizzando *Killer Instinct* e *Donkey Kong Country*, la società inglese ha raggiunto un nuovo livello qualitativo, entrando di diritto nel "Dream Team" di sviluppatori di titoli per il Nintendo 64.





Su una nave di altri tempi si svolge il derby Kim VS Kim.



personaggi possono interagire con gli oggetti che si trovano sullo schermo e con i fondali. I nuovi personaggi sono tre, due femminili e uno maschile. Tra le nuove rappresentanti del sesso "debole" troviamo Kim Wu e Maya, esperte nell'arte del combattimento e nell'utilizzo di nunchaku e coltello, mentre sul versante maschile ci sono Tusk e la sua spada. Questi personaggi hanno preso il posto di Cinder, Thunder e Riptor, ma gli stessi giocatori sembrano aver richiesto a gran voce che, in questo nuovo capitolo della saga di *Killer Instinct*, fossero presenti almeno TJ Combo, Spinal, Glacius, Fulgore, Orchid, Sabrewolf e Jago. Oltre ai nuovi personaggi e alle nuove mosse, in *Killer Instinct 2* è stata aggiunta una barra, denominata "Power Up", che misura l'aggressività di un



personaggio, indipendentemente dal livello di energia posseduto in quel momento. Quando si raggiunge un certo livello della barra, i personaggi possono eseguire delle super mosse speciali. "I giocatori (di *Killer Instinct 2*, NdR) potranno affrontarsi gestendo più di un milione di combo." ha affermato Joel Hochberg, della Rare. Logicamente il milione di combo sono da considerarsi divise tra tutti i personaggi. I fondali sono stati rifatti, arricchendoli di colori e di dettagli grafici, il tutto per rendere ancora più coinvolgente l'esperienza videoludica. Continua, intanto, l'opera di conversione da parte della Rare, di una imprecisata versione di *Killer Instinct* per Nintendo 64. A quanto pare, infatti, il gioco da casa non sarà la diretta conversione del primo o del secondo capitolo, bensì una versione realizzata apposta per la nuova super console della casa di Kyoto. Le voci dicono che dovrebbe essere ultimato in tempo per il lancio della macchina, ma per il momento non si sono avute conferme ufficiali.

• Random





UNA FORMULA PERICOLOSA

Abbiamo già preannunciato, il mese scorso, il progetto, attualmente in corso, da parte della Psygnosis, di realizzare un titolo di Formula Uno. Ora è arrivato il momento di analizzare più da vicino cosa dovremo aspettarci per il luglio di quest'anno, data di uscita annunciata del gioco...



Tutti i giocatori di PC stanno ancora aspettando il gioco che sta per entrare nel Guiness dei primati come titolo più rimandato della storia videoludica: *Formula Uno Grand Prix 2*. Nel frattempo, però, sembra che la Psygnosis, con la collaborazione della Bizarre Creations, che è la casa di software che sta sviluppando il gioco, abbia intenzione di mettere in commercio, nel luglio di quest'anno, un titolo che dovrebbe essere in grado di migliorare l'esperienza videoludica del titolo di Geoff Crammond.

F1, questo è il semplice titolo dato al gioco per ora, ma sembra proprio che sarà quello definitivo, prevede due stili di gioco, uno prettamente arcade, nel quale le particolari regole di messa a punto delle Formula Uno hanno una importanza minore, nel senso che l'effetto della spinta a terra o delle regolazioni delle sospensioni, non modificheranno le prestazioni sulla pista, e in cui si dovranno raggiungere un certo numero di punti per poter accedere alla corsa successiva; l'altro, denominato "Advanced" che prenderà in considerazione in maniera più completa i veri aspetti di un campionato del mondo di F1 (per le opzioni disponibili durante le gare vi rimandiamo





ANNO NUOVO, VITA NUOVA

Come accade praticamente ogni anno, da qualche tempo a questa parte, anche il campionato del Mondo del 1996, ha subito modifiche sostanziali, a livello di regolamento, rispetto a quello del 1995. Abbiamo scritto che F1 si basa sul campionato dello scorso anno, quindi, oltre a non vedere Schumacher sulla Ferrari e Alesi sulla Benetton, i giocatori di F1, avranno ancora la possibilità di partecipare a due sessioni di prove per determinare la griglia di partenza (prove che quest'anno sono state ridotte a una sola sessione) e potranno correre su 17 circuiti (16 quest'anno) avendo a disposizione tutti e 35 i piloti che si sono susseguiti, alla guida delle monoposto, nella stagione 1995. L'aspetto delle vetture sarà pressoché identico a quello delle loro controparti reali, ma, comunque, sul modello precedente, niente F310, per intenderci. Ai più potrà sembrare antipatico che non si possa correre il campionato corrente, ma sono problemi che nascono nel momento stesso in cui i programmatori hanno intenzione di ricostruire il tutto, nella maniera più vicina alla realtà, cosa impossibile da fare nel momento in cui i Top Team stanno ancora sviluppando le vetture per il campionato che ancora deve disputarsi...



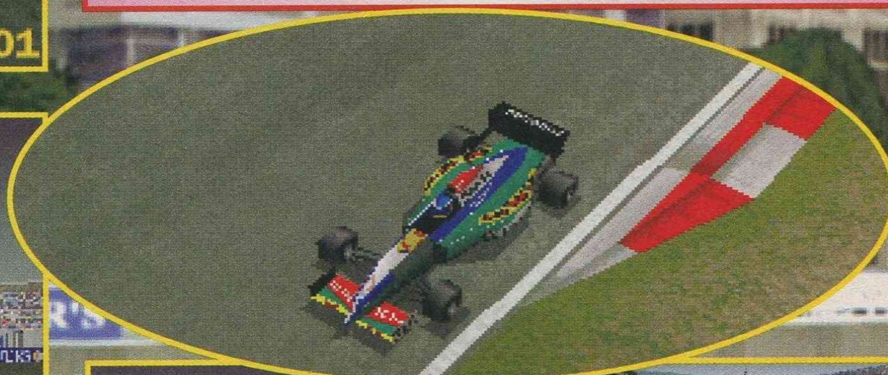
FULL OPTIONAL

Nella versione "Advanced" del gioco, sarà possibile settare un certo numero di opzioni per rendere il più possibile vicina alla realtà lo svolgimento delle gare. Alcune delle opzioni che seguono sono disponibili anche nella versione Arcade.



Danni	Off	Riparabili	Reali
Fermate ai Box	Off	Prestabilite	Reali
Linea di corsa	Off	Disegnata	Reale
Testacoda	Off	Ridotti	Reali
Condizioni atmosferiche	Off	Casuali	Reali (in base alle statistiche)







Tutte le immagini che fanno da contorno alle piste sono fedeli alla realtà.



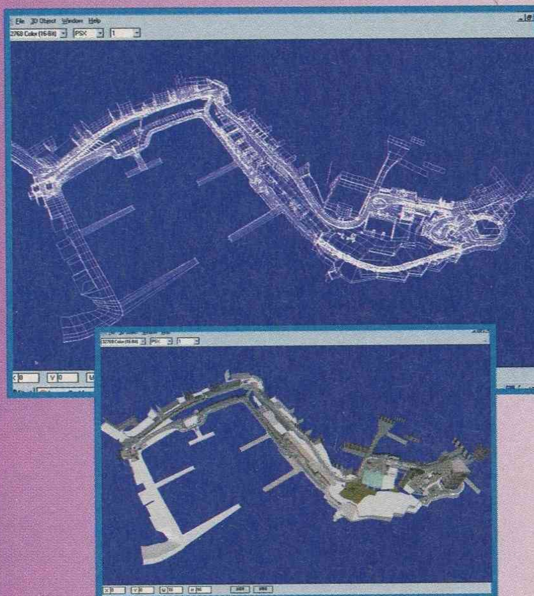
Passando sultraguardo si può spingere al massimo la propria vettura.



"Sgommare" in fase di partenza non si può certo definire il modo migliore per iniziare un Gran Premio. La gara, comunque, è ancora molto lunga.

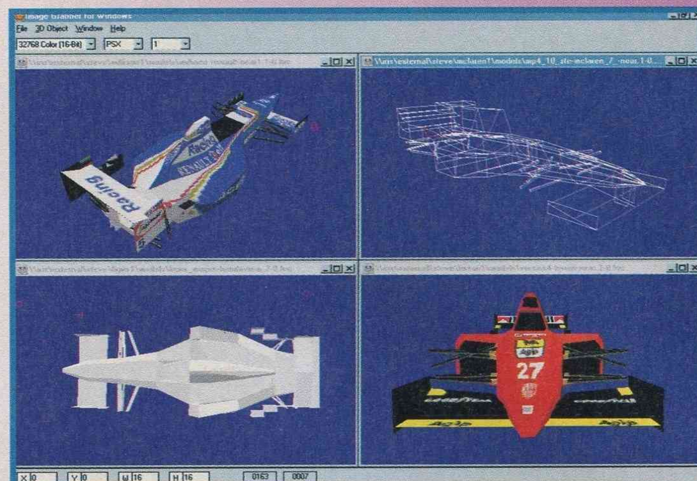
all'apposito box).
Pur essendo la prima produzione per PlayStation della Bizzare Creations, Martyn Chudley, colui che è a capo della software house di Wolverhampton, ha affermato che hanno speso un anno sperimentando le potenzialità della macchina della Sony, portandola a un livello ottimale, per quanto riguarda il loro progetto. Il che si traduce in un numero di poligoni, per ogni circuito, che va dai 60 mila ai 90 mila, con una base di 256 colori, e un aggiornamento su schermo dei bolidi che ragiunge i 25 frame per secondo, nella versione PAL, e i 30 nella versione NTSC.

Ognuno dei 35 piloti disponibili, divisi in tredici scuderie, posseggono un'intelligenza artificiale propria. Ognuno, naturalmente, correrà per vincere, però, alla Bizzare, hanno assicurato che le caratteristiche che i piloti hanno espresso nel corso della stagione 1995 (infatti il gioco ha come riferimento lo scorso campionato del mondo) sono state fedelmente riportate. Quindi, aspettatevi di vedere Moreno farvi strada se state per doppiarlo, oppure Martini che taglia in maniera scorretta una curva se sta per essere superato da una Ferrari!
Per il momento l'opzione in Split Screen non è ancora stata



MONACO VIRTUALE

Per la ricostruzione dei circuiti e delle vetture che daranno vita a *F1*, la Bizzare Creations ha utilizzato il software della SoftImage che gira su WorkStation della Silicon Graphics. Con lo stesso sistema hanno realizzato anche i box, le sagome delle telecamere lungo il circuito, ecc. Tutte le strutture sono state realizzate a mano, il che porta via una marea di tempo ma, a detta della Bizzare Creations, rende il circuito molto più realistico. I circuiti, in particolare, sono stati realizzati attraverso le mappe ufficiali, oltre che registrando più di cento ore di riprese televisive per ogni tracciato. Il disegno del circuito è stato inserito in un programma apposito in grado di riconoscere i dislivelli e le dimensioni per poi iniziare la realizzazione del modello in 3D. A questo punto, una volta a disposizione il tracciato "nudo" (cioè in wireframe), grazie alle workstation, sono state aggiunte tutte le caratteristiche delle piste che fanno da protagoniste nel campionato del mondo di Formula Uno.



BIZZARRE ABITUDINI

La Bizzare Creations, la casa di software che ha sviluppato il gioco, è stata tra le prime softhuose ad avere a disposizione il kit di sviluppo della PlayStation. Nonostante questo, però, il primo gioco prodotto per il gioiello della Sony sarà proprio *F1*. A capo della Bizzarre Creations c'è Martyn Chudley, già sviluppatore di titoli proprio per la Psygnosis (tra gli altri *The Killing Game Show*). Il team che ha lavorato a F1, in totale, è composto da sette programmatori, cinque grafici e un ricercatore, responsabile, quest'ultimo, del recupero del materiale relativo alle monoposto e ai dettagli dei circuiti. Inizialmente, il gioco verrà prodotto solo per PlayStation, ma viste le tendenze Psygnosis degli ultimi tempi, non ci sarebbe da stupirsi se le versioni per PC e Saturn non tarderanno a fare la loro apparizione mercato.







La speranza di vedere una Ferrari in testa è sempre forte nei tifosi italiani, speriamo che almeno quest'anno le cose cambino, altrimenti cambiamole con *F1*.



Schumacher, quest'anno non vestirà certo i colori della Benetton, ma il gioco della Psygnosis si riferisce al 1995.

implementata, anche se sembra che ne esista una remota possibilità, però, è certa la possibilità di giocare in due collegando due console. Il tipo di visuali possibili, durante la corsa o i replay, in grado, questi ultimi di "ritrasmettere" l'intera corsa, non sono ancora state rese note, pare, comunque sicuro che saranno disponibili, durante il gioco, una visuale dall'interno dell'abitacolo, da sopra e da dietro, con un'inquadratura lontana e una vicina alla monoposto, e una che riprende l'effetto della

UN VOLANTE PER AMICO

In questo stesso numero abbiamo presentato una nuova fantastica periferica per PlayStation. Il volante prodotto dalla Mad Catz che, come abbiamo già avuto occasione di dire, è compatibile con i migliori giochi di corsa disponibili al momento per PSX, lo sarà anche con questo titolo della Psygnosis. Non c'è dubbio che se la velocità del gioco è quella che abbiamo visto, guidare con il volante della Mad Catz renderà l'esperienza indimenticabile.















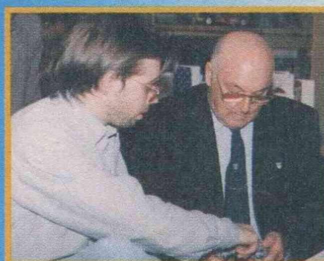
"nose-cam", la telecamera montata sul musetto che abbiamo avuto occasione di ammirare per la prima volta nelle riprese delle gare dello scorso campionato.
L'intenzione della Psygnosis, così come quella della Bizarre Creations, è, in ogni caso, quella di creare un gioco che non si rivolga esclusivamente agli appassionati della Formula Uno o coloro i quali prediligono le simulazioni eccessivamente esasperate, piuttosto quella di realizzare un gioco di corsa, estremamente giocabile, che permetta di divertirsi così come di cimentarsi in quelli che sono gli aspetti più propriamente strategici del circus della F1. per quanto abbiamo visto fin'ora, sembra che la cosa stia riuscendo perfettamente, ma dovremo aspettare luglio per averne una conferma definitiva. Aspettatevi altri servizi sulle nostre pagine, prima di allora, se qualcosa dovesse cambiare, non perderemo tempo nel tenervi informati.

• Random

VOCI DALL'INTERNO



Durante la gara, quantomeno nella versione inglese del gioco, Murray Walker, noto commentatore degli eventi legati alla Formula Uno oltremanica, presta la sua voce per commentare gli aspetti più emozionanti della corsa. Murray Walker ha registrato più di venti pagine di commenti, combinati in vario modo per poter coprire pressoché ogni aspetto della telecronaca. In totale dovrebbe esserci più di un'ora di commento continuativo. Forse, ma questa è una voce assolutamente non confermata, quando il gioco arriverà nei negozi, potremmo avere la gradita sorpresa di vederlo commentato da un telecronista nostrano (De Adamich o Poltronieri, forse?), perché sembra che sia nelle intenzioni della Psygnosis di evitare che si ripeta il problema nato con *Adidas Power Soccer*. Speriamo in bene.



COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !





Sega Saturn Euro + Virtua Fighter 2

L. 849.000

Lire 139.000





+



Lire 225.000

BUG (ita)	99.000	MORTAL COMBAT 2 (usa)	99.000	VICTORY GOAL (ita)	99.000
CENTER RING BOXING (usa)	99.000	MORTAL COMBAT 2 (ita)	109.000	VICTORY GOAL (jap)	139.000
CLOCKWORK KNIGHT (ita)	89.000	MYST (ita)	99.000	VIRTUA COP (ita)	109.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 (ita)	99.000	MYSTARIA (ita)	89.000	VIRTUA FIGHTER REMIX (jap)	139.000
CYBER SPEEDWAY (usa)	129.000	NBA JAM TURN. EDITION (ita)	119.000	VIRTUA FIGHTER 2 (ita)	129.000
CYBER SPEEDWAY (ita)	89.000	NHL ALL STAR HOCKEY (ita)	99.000	VIRTUA HYDLIDE (ita)	99.000
CYBERIA (usa)	109.000	PANZER DRAGON (ita)	129.000	VIRTUA RACING (jap)	119.000
D (ita)	109.000	PANZER DRAGON 2 (jap)	139.000	VIRTUA RACING (ita)	89.000
DARIUS GAIDEN (ita)	99.000	PARODIUS (ita)	99.000	WING ARMS (ita)	99.000
DAYTONA USA (ita)	129.000	PEBBLE BEACH GOLF (ita)	99.000	WORLD SERIES BASEBALL (usa)	129.000
DEAD HEAT IN THE GULF (jap)	139.000	RAYMAN (ita)	99.000	WORLD SERIES BASEBALL (ita)	99.000
DOUBLE SWITCH (usa)	99.000	ROBOTICA (ita)	89.000	WORMS (ita)	99.000
DRAGON BALL Z (jap)	139.000	SEGA RALLY (ita)	129.000	Accessori	
FIFA SOCCER 1996 (ita)	109.000	SHINOBI LEGIONS (usa)	109.000	Adattatore 6 giocatori	89.000
FORMULA 1 CHALLENGE (ita)	99.000	SHINOBI LEGIONS (ita)	89.000	Adattatore universale	59.000
GALACTIC ATTACK (usa)	99.000	SIM CITY 2000 (ita)	99.000	Joypad	39.000
GALACTIC ATTACK (ita)	129.000	SOLAR ECLIPSE (usa)	109.000	Joystick Hori Fighting	99.000
HANG ON 96 (ita)	99.000	STREET FIGHTER ALPHA (usa)	109.000	Joystick Virtua Stick	129.000
HAT TRIK HERO (jap)	109.000	THE HORDE (usa)	99.000	Memory Card	99.000
HI-OCTANE (ita)	99.000	THEME PARK (ita)	99.000	Modulo Mpeg/Video CD	429.000
JOHNNY BAZOOKATONE (ita)	89.000	THUNDERHAWK 2 (usa)	109.000	Pistola	75.000
LAST GLADIATORS (usa)	109.000	THUNDERHAWK 2 (ita)	109.000	VOLANTE Arcade Racer	139.000
LOAD RUNNER (jap)	129.000	VAMPIRE HUNTER 2 (jap)	139.000		
MANSION OF HIDDEN SOUL (ita)	99.000	VICTORY BOXING (ita)	99.000		

Vendite per Corrispondenza

tel. 051 - 343504

Presenti a
FUTURSHOW
Bologna 13 - 17 aprile

Bologna - Via Vela, 12/2

Orario continuato 9 - 19:30

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

le Incredibili offerte



APRILE '96



Sony Playstation + Memory Card L. 699.000

Sony Playstation + Striker oppure Pga 96 oppure Parodius oppure Goal Storm L. 749.000

3D LEMMINGS (ita)	97.000
ACTUA SOCCER (ita)	89.000
AIR COMBAT (ita)	99.000
ALIEN TRILOGY (ita)	99.000
ASSAULT RIGS (ita)	95.000
BOXER'S ROAD (jap)	109.00
CHESSMASTER 3D (usa)	99.000
CRAZY IVAN (ita)	79.000
CRITICOM (usa)	115.000
CYBERSLEAD (ita)	95.000
CYBERSLEAD (jap)	105.000
CYBERSLEAD (usa)	97.000
CYBERSPEED (ita)	108.000
CYBERSPEED (usa)	105.000
DEFCON 5 (usa)	108.000
DEFCON 5 (ita)	99.000
DESTRUCTION DERBY (ita)	99.000
DISCWORLD (ita)	95.000
D (ita)	99.000
DOOM (ita)	95.000
DRAGON BALL Z (jap)	105.000
EXECTOR (jap)	99.000
EXTREME GAMES (ita)	98.000
FIFA SOCCER 1996 (ita)	109.000
GEOM CUBE (usa)	105.000
GOAL STORM (ita)	99.000
GOEMON WARRIOR (jap)	159.000
GUNDAM (jap)	125.000
GUNNER'S HEAVEN (jap)	125.000
HI-OCTANE (ita)	109.000
HORMIE HOPPERHEAD (jap)	105.000
IRON SLAM '96 (jap)	159.000
JOHNNY BAZOOKATONE (ita)	95.000
JUMPIN FLASH (ita)	99.000
JUMPIN FLASH (jap)	119.000
JUPITER STRIKE (ita)	115.000
KILEAK THE BLOOD (ita)	95.000
KILEAK THE BLOOD 2 (jap)	159.000
KING OF BOWLING (jap)	105.000
LEAGUE WINNING ELEVEN (jap)	105.000
LOADED (ita)	97.000

LONE SOLDIER (ita)	99.000
MAGIC BEAST WARRIOR (jap)	119.000
METAL JACKET (jap)	109.000
MORTAL COMBAT 3 (ita)	109.000
MORTAL COMBAT 3 (usa)	125.000
MOTOR TOON GRAN PRIX (jap)	109.000
NBA JAM T.E. (ita)	79.000
NBA JAM T.E. (usa)	109.000
NBA IN THE ZONE (ita)	99.000
NIGHT STRIKER (jap)	119.000
NOVASTORM (ita)	95.000
OFF WORLD EXTREME (usa)	99.000
OFF WORLD INTERCEPTOR (ita)	97.000
PANZER GENERAL (usa)	109.000
PARODIUS (ita)	99.000
PGA TOUR GOLF 1996 (ita)	99.000
PHILOSOMA (jap)	109.000
PHILOSOMA (usa)	109.000
POWER INSTINCT 2 (jap)	159.000
POWER SERVE TENNIS (usa)	109.000
POWER SERVE TENNIS (ita)	99.000
PRIMAL RAGE (usa)	109.000
PRIME GOAL (jap)	105.000
RAPID RELOAD (ita)	94.000
RAYMAN (ita)	99.000
RAYMAN (jap)	99.000
REVOLUTION X (usa)	109.000
RIDGE RACER (ita)	99.000
RIDGE RACER REVOLUTION (jap)	149.000
ROAD RASH (usa)	109.000
EOAD RASH (ita)	95.000
SHOCKWAVE ASSAULT (ita)	109.000
SIDE WINDER (jap)	159.000
SPACE GRIFFON (jap)	105.000
STAHLFEDER (jap)	159.000
STAR BALDE (jap)	119.000
STARBLADE ALFA (ita)	95.000
STREET FIGHTER REAL BATTLE (jap)	109.000

STREET FIGHTER THE MOVIE (ita)	79.000
STREET FIGHTER ZERO (jap)	159.000
STRIKER (ita)	99.000
SUPER PARODIUS (jap)	105.000
TEKKEN (ita)	109.000
THEME PARK (ita)	99.000
THEME PARK (usa)	109.000
THUNDERHAWK 2 (ita)	109.000
THUNDERHAWK 2 (usa)	109.000
TOHSHINDEN (ita)	97.000
TOHSHINDEN (jap)	94.000
TOHSHINDEN 2 (jap)	153.000
TOTAL ECLIPSE TURBO (ita)	96.000
TOTAL ECLIPSE TURBO (usa)	109.000
TOTAL NBA (ita)	95.000
TWIN BEE DELUXE (jap)	105.000
TWISTED METAL (ita)	95.000
TWISTED METAL (usa)	105.000
VIEW POINT (usa)	109.000
VIRTUA TENNIS (jap)	109.000
WAR HAWK (ita)	95.000
WIPE OUT (ita)	99.000
WORLD CUP GOLF PROF. (usa)	109.000
WORMS (ita)	99.000
WWF WRESTLEMANIA ARCADE (ita)	99.000
WWF WRESTLEMANIA ARCADE (usa)	105.000
X-COM (ita)	95.000
X-COM (usa)	109.000
ZERO DIVIDE (usa)	109.000
ZERO DIVIDE (ita)	95.000
ZOOP (usa)	89.000
Joypad originale	55.000
JOYSTICK ARCADE FIGHTING HORI	105.000
MEMORY CARD	49.000
ADATTATORE ANTENNA	59.000
CAVO RGB SCART	49.000
PROFESSIONAL PAD SV1100	69.000
COPPIA DI JOYPAD A raggi infra	99.000
MOUSE	59.000
LINK CABLE	49.000
VOLANTE + PEDALIERA	169.000

Vendite per Corrispondenza

tel. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

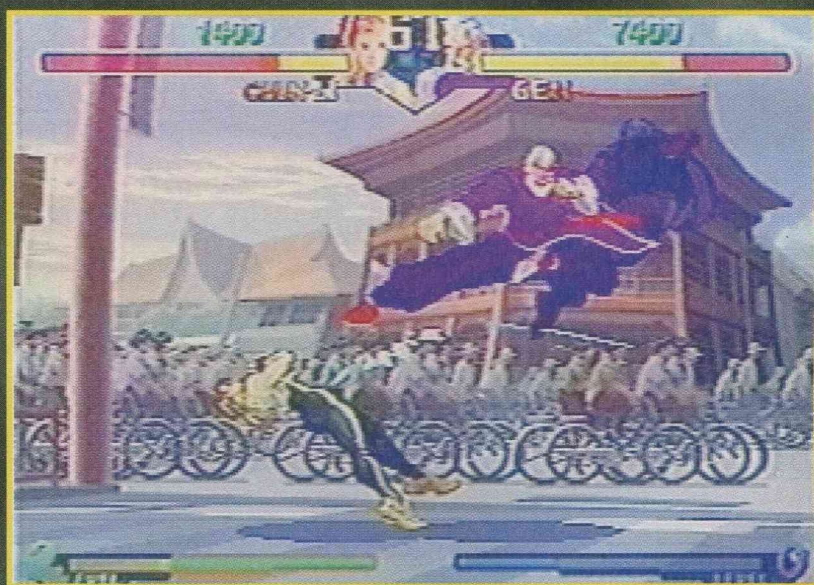
Bologna - Via Vela, 12/2

orario continuato 9:00 - 19:30

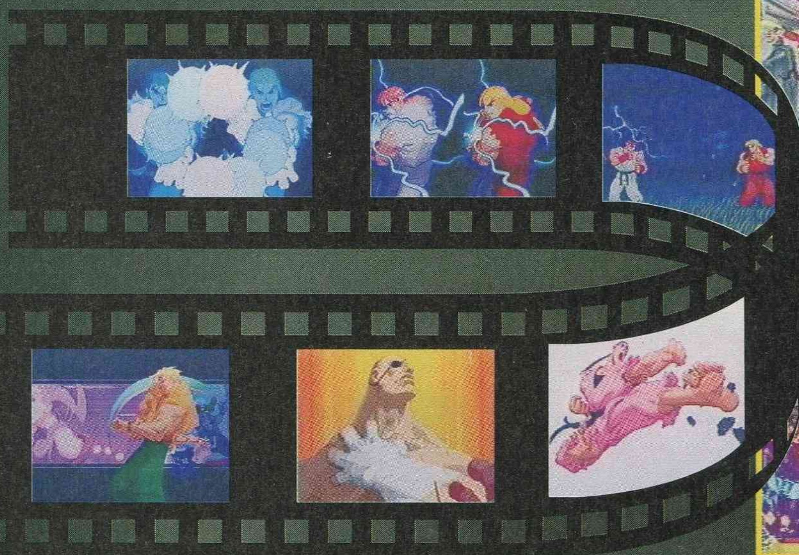
STREET FIGHTER DUE A ZERO

Street Fighter Zero 2 è pronto, e circolano già delle versioni preliminari del nuovo coin-op della Capcom. Ecco svelati tutti i suoi segreti.

La Capcom sta battendo ogni record. La saga di *Street Fighter*, il primo vero picchiaduro a incontri, capostipite del genere oggi più richiesto, sembra non avere fine. La nuova diramazione porta il suffisso Zero (Alpha nelle versione occidentale), e ora siamo giunti al secondo episodio. *Street Fighter Zero* è appena uscito in versione Saturn e PlayStation, e ora si può già trovare nelle sale giochi americane *Street Fighter Zero 2*. Si tratta di cabinati realizzati per testare la risposta dei videogiocatori, definitivi al 99%, ma presto potremo trovarlo in versione finale anche in Italia. Purtroppo non sappiamo ancora esattamente la trama del gioco, ma possiamo già evidenziare molti dei nuovi elementi presenti in questo sequel. Iniziamo dal numero di lottatori selezionabili, dato numerico che da sempre sta particolarmente a cuore a tutti gli appassionati del genere: i combattenti saranno 18, ben otto in più rispetto al precedente episodio, a Ryu, Ken, Chun Li, Sagat, Charlie, Adon, Guy, Sodom, Rose e Birdie si sono aggiunti i tre personaggi segreti, Gouki (Akuma), Vega (M. Bison), Dan, e le "new entry" Dhalsim, Zangief, Gen, Rolento e Sakura. Rimandiamo all'apposito box la breve descrizione delle cinque "matricole", e dedichiamoci alle altre novità. Innanzitutto, finalmente, la Capcom è tornata a dare impor-



Sullo sfondo dello scenario di Chun Li si scorrono decine di ciclisti. Un po' scontata come idea, ma comunque spettacolare.







INVITO A CENA CON DELITTO

In *Street Fighter Zero 2* è possibile scegliere il proprio lottatore tra 18 diversi combattenti. Dieci di questi erano presenti anche nel precedente episodio; Gouki (Akuma), Vega (M. Bison) e Dan erano utilizzabili solo tramite apposito cheat, e ora sono selezionabili normalmente; mentre fanno la loro comparsa in questo secondo episodio cinque personaggi "nuovi", che andiamo a conoscere più da vicino.



DHALSIM
Personaggio storico della serie di *Street Fighter 2*, è un indiano maestro di Yoga, capace di allungare a piacimento i suoi arti e di utilizzare il fuoco come letale arma di offesa.



ZANGIEF
Assieme a Dhalsim, sempre dalla serie di *Street Fighter 2*, arriva anche Zangief, il mastodontico lottatore russo esperto nella lotta corpo a corpo. Le sue "prese" sono ancora più temibili.



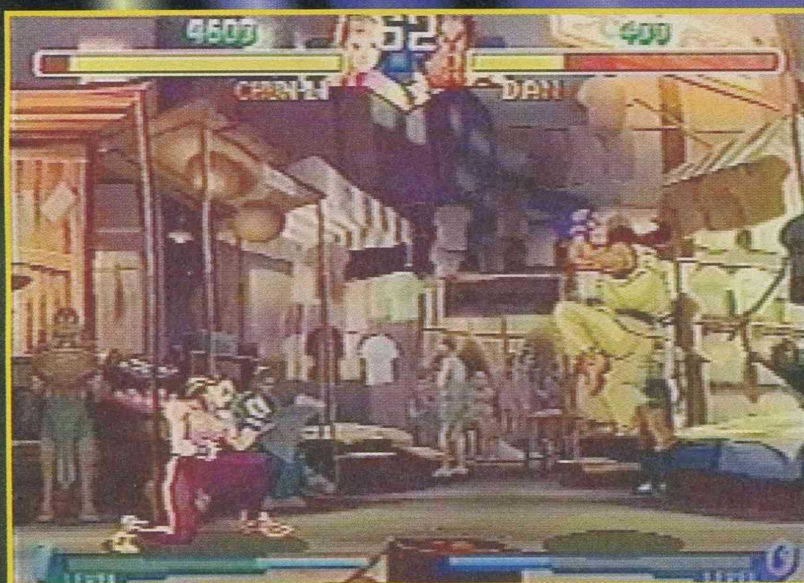
GEN
C'è chi dice che Gen sia l'anziano maestro di Chun-Li, mentre altri sostengono che in passato abbia avuto a che fare con Gouki (Akuma), e che ora i due abbiano un conto in sospeso.



ROLENTO
Rolento era il boss finale del 4° livello di *Final Fight*. Ai tempi si dilettava a lanciare granate a bordo di un ascensore, e sembra che non sia cambiato, almeno per quel che riguarda l'ascensore.



SAKURA
È una scolaretta giapponese che si presenta come una parodia di Ryu. Infatti, è in grado di effettuare tutte le sue mosse, dalla Fireball al Dragon Punch, all'Hurricane Kick.



Dan era uno dei personaggi segreti del primo Street Fighter Zero, selezionabili solo grazie all'apposito cheat. Tuttavia non è mai stato un gran combattente.









Gen sta eseguendo una Super Combo ai danni di Gouki-Akuma.

tanza all'impatto grafico, e ha creato dei bellissimi background, molto colorati, pieni di elementi animati e arricchiti da numerosi piani di parallasse, per ognuno dei 18 personaggi. Anche sul piano del sonoro sono stati fatti progressi, e molte delle voci digitalizzate sono state rifatte. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, sono state eliminate le chain combo, sono rimaste le mosse Super, di tre differenti livelli e sono state inserite le Custom Combo. Quando si esegue una Custom Combo, una barra denominata Time Meter appare proprio sopra la barra Super Meter e, a seconda di quanta energia è contenuta nella Super Meter, si ha a disposizione un certo quantitativo di tempo: lo schermo si scurisce, intorno al personaggio si crea un alone di energia e si ha la possibilità di effettuare mosse normali o speciali che verranno poi eseguite in rapida sequenza. Un'altra novità è rappresentata dal nuovo sistema "proximity blocking", che mette il personaggio in posizione di parata solo quando il colpo è effettivamente nelle vicinanze. Infine, segnaliamo la possibilità di effettuare delle "finte", ad esempio, se utilizzando Ryu si esegue una Fireball premendo il pugno "debole", si vedrà il personaggio eseguire il classico movimento e fermarsi proprio sul più bello; in fasi di gioco particolarmente frenetiche, questa mossa può fornire quel piccolo vantaggio necessario ad avere la meglio.





La Capcom sembra, dunque, non aver perso il suo smalto, e torna alla grande sulla scena dei picchiaduro con un titolo sicuramente all'altezza delle sue migliori produzioni. Molto probabilmente non tarderanno ad arrivare le conversioni per le macchine da casa, ma chissà quale sarà la prima a ottenerla: Saturn, PlayStation o Nintendo 64?

• Trust

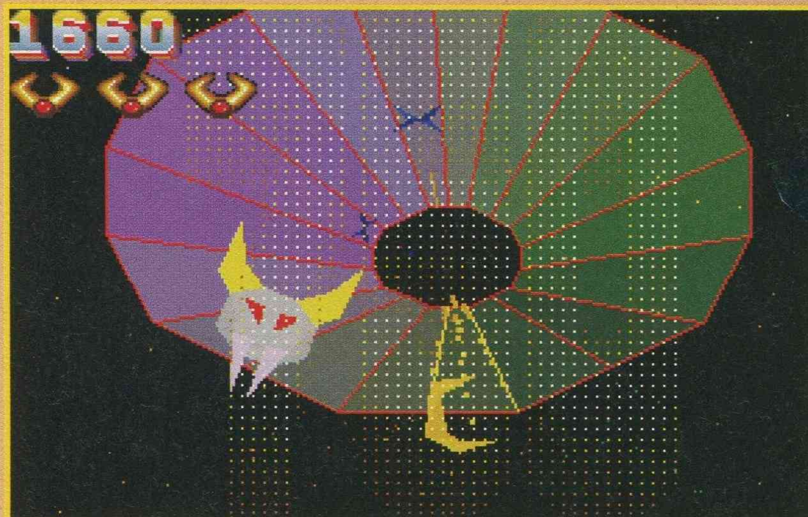
ATARI NEL (DEI

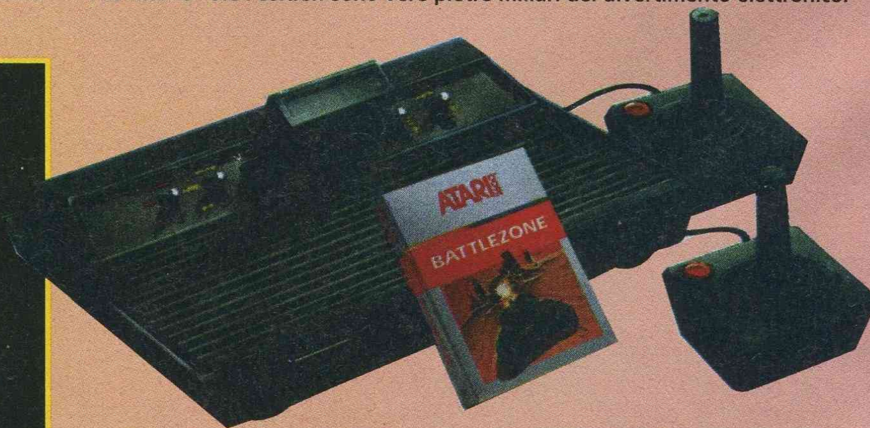
L'Atari, per mano della famiglia Tramiel, pur disponendo di un capitale di 25 milioni di dollari, ha preferito, piuttosto che lanciarsi nello sviluppo di nuove macchine o investire sul Jaguar, creare, insieme alla JTS una nuova società per la produzione di periferiche. Un addio definitivo? Ripercorriamo le tappe che ci hanno fatto crescere sani e forti.

Molti di voi credono nelle leggende. Molti di noi amano scriverne, aggiustando leggermente i fatti di pura cronaca, per riempire il vuoto creato dalla particolare pressione che quel dato fatto è in grado di esercitare.
La notizia, nella fattispecie, è di quelle da trauma: l'Atari, gigante dai piedi di argilla sempre più molli, abbandona il settore dei videogiochi.
Ufficialmente, il mese scorso la società americana ha dato vita a una *joint venture* con la JST Corporation, società californiana produttrice di disk drive per computer portatili, e in termini aziendali questo non significa l'estinzione totale della casa dietro il VCS e il Jaguar. Ovviamente, concetti economici a parte, la decisione di investire 25 milioni di dollari nella JST e di avviare uno scambio azionario che porta il totale dell'operazione a 75 milioni di dollari significa che l'Atari, in quanto tale e come noi la conosciamo, è sinceramente defunta. Stiamo parlando comunque di quella parte dell'Atari concentrata sui videogiochi da casa e in particolare sul mercato delle console, quindi i vari Jaguar, Panther e, ehm, basta. L'Atari Games, produttrice di coin-op, è da tempo nelle mani della Warner e della gloriosa società sfrutta soltanto il nome. La neonata Atari Interactive (che è una divisione



Due titoli della Namco raggiunsero il successo mondiale proprio grazie all'Atari. *Pac-Man* e *Pole Position* sono vere pietre miliari del divertimento elettronico.





"Se la Nintendo e la Sega sono gli East 17 e i Take That rispettivamente, allora noi siamo i Rolling Stones. Saremo anche il gruppo più vecchio sul mercato, ma abbiamo ancora voglia di fare rock"

Darryl Still, Atari UK

LA FOSSA GIAGUARI)



PICCOLO, BRUTTO E MARRONE

Non tutto marrone comunque. Le coste in similradica lo erano, il resto era plastica scura. Ma ad ogni modo, ecco perché non potete fare i redattori di Game Power. Nel vostro armadio dei ricordi non avete sicuramente un esemplare dell'Atari Video Computer System, quello originale del 1978 (quello della seconda generazione, restyling compreso, non vale). Questo ovviamente significa che siete molto più giovani di noi e quindi alla fine la vittoria è vostra. E poi potete riderci dietro, guardando le specifiche della macchina con cui giocavamo quando l'erba non era ancora tutta morta e quando nel petrolio c'era ancora qualche goccia di mare.

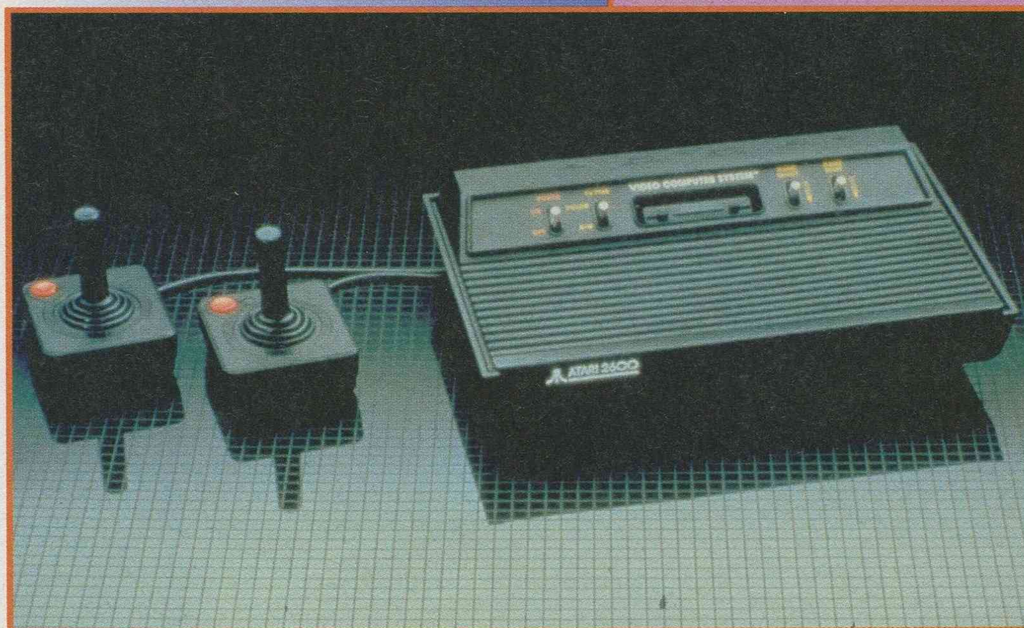
VCS 2600

PROCESSORE:	6507 clockato a 1.19 MHz (un 6502 che può indirizzare solo 8K di memoria e che non prevede l'utilizzo di interrupt)
RAM:	128 Bytes
ROM:	4 K (conteneva il sistema operativo)
GRAFICA:	Chip Stella clockato a 3.58 MHz, senza Accesso Diretto alla memoria (in pratica doveva disegnare mentre riceveva i dati, facendo faticare il 50% più del dovuto il processore principale)
COLORI:	8 (16 contando le gradazioni)
TEMPO DI PROCESSORE LIBERO:	meno del 50%

Er, tutto qua. C'erano anche un joystick a lamelle, uno slot per le cartucce e un'uscita RF per il televisore, se vi interessa ricordatevelo. Tra l'altro, allo slot per cartucce poteva essere connesso un accessorio a parte prodotto dalla Starpath, tale Supercharger. Il Supercharger potenziava il 2600 di circa il 70% e permetteva il collegamento con un registratore a cassette: questo era l'unico modo per giocare il meraviglioso Mutant Communist Invasion From Outer Space! Tanto per essere buoni vi do anche le specifiche del VCS 7800, praticamente mai visto da noi ma abbastanza popolare in America, anche perché compatibile col 2600 e il 5200.

VCS 7800

PROCESSORE:	6502C (custom, abbastanza simile al 6510 visto nel C64) clockato a 1.79 MHz (gestiva gli interrupt e il DMA)
RAM:	4K a alta velocità
ROM:	52 K massimo.
GRAFICA:	Chip Stella e coprocessore Maria, clockati a 7.16 MHz.
COLORI:	32 (64 contando le gradazioni, la stessa tecnologia dell'Atari 800)
TEMPO DI PROCESSORE LIBERO:	più del 90%.



dell'Atari) è occupata nel convertire i vecchi successi per PC e nello sviluppo di nuovi titoli, mentre l'Atari vera e propria, l'Atari "magari", per chi ricorda gli infami spot dei "good old years", ha lasciato qui le ceneri e trasmigrato l'anima nei pascoli del cielo. Polvere era e polvere è ritornata. Nel mezzo c'è stata una fase in cui era la grande mamma di tutti noi, le cui gravide tettone tanto hanno pasciuto milioni di videogiocatori piagnucolanti in culla e in passeggino, anche se il Lynx ciucciava più pile dello Shuttle. Pertanto, visto l'evidente lento arenarsi

del progetto Jaguar e la concentrazione di tutte le risorse nel settore PC CD-ROM, si può dire senza timore di smentita che parecchi tra di noi sono rimasti orfani. E un panegirico come dio comanda ci sembra il minimo, insomma: dopotutto la prima diottria non si scorda mai.

MITO E ATEMPORALITÀ DELLE ORIGINI

Contrariamente a quanto molti credono, l'Atari - o meglio il suo fondatore Nolan Bushnell - non inventò i videogiochi. Diciamo piuttosto che Bushnell, che prima di fondare l'Atari fu ingegnere elettronico alle dipendenze della Ampex e poi della Nutting Associates, creò il primo coin-op, *Pong*, fregando letteralmente l'idea a Ralph Baer.

Il mito vuole che Ralph Baer avesse progettato per la







Ai tempi dei primi computer e console andavano particolarmente di moda le Trak Ball, anche se i giochi che ne facevano un effettivo utilizzo erano pochi.

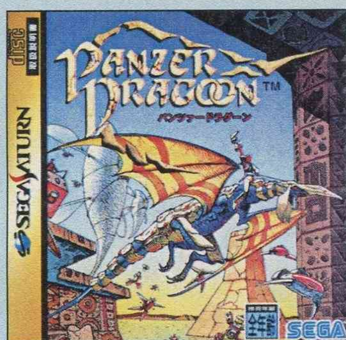
RADIO COMARE

Alcuni interezzanti fattarielli tratti da un vecchio documento custodito nello scrigno del trirauto, appartenente a un vecchio numero di una ancora più vetusta rivista americana, e di cui mai avreste saputo nulla senza Game Pompa.

1) Gravitar fu uno dei più grandi insuccessi di mamma Atari. Faceva talmente schifo che alla fine la società tolse le schede dai cabinati e le convertì in Black Widow, uno sparatutto solo di poco migliore.
2) Il programmatore di Gravitar era Mike Hally. Lo stesso, identico Mike Hally che figura come project leader nell'immarcescibile Star Wars, il primo videogioco con cabina di pilotaggio completa della Storia.
3) Todd Fry, progarmmatore di Pac Man, ha accumulato più di un milione di dollari in royalties per il suo gioco. Conversione, la sua, peraltro piuttosto criticata.
4) Invece Rick Mauer ha beccato meno di ventimila dollari per la sua splendida versione di Space Invaders. Gioco che ha portato nelle casse dell'Atari più di cento milioni di dollari. Dopo Space Invaders, Rick Mauer non ha più fatto niente per la casa di Sunnyvale.
5) La persona responsabile per l'acquisizione dei diritti sul personaggio di E.T., era il boss della Warner Steve Ross, che diede a Spielberg una somma sui 21 milioni di dollari. Il gioco fu affidato a Howie Warshaw, che lo completò in quattro mesi realizzando una catastrofe pseudo-educativa (e molto stupida). Solo 3 milioni di cartucce furono vendute e qui iniziano i gravi problemidi liquidi in casa Atari.
6) La persona responsabile per aver portato Pac Man all'Atari stava per essere cacciato via a calci dalla società, in quanto non aveva avvisato i suoi superiori dell'avvenuto acquisto. Nelle clausole del contratto che questo Joe Robbin stava stipulando con la Namco era inclusa l'acquisizione di Pac Man, e fortunatamente il gioco esplose a livello mondiale, fino a diventare la cartuccia per VCS più venduta di tutti i tempi, sebbene fosse afflitta da qualche bug di troppo.
7) Uno dei più noti coin-op Atari era Tank, solo che né sul cabinet né nel gioco appariva mai la scritta "Atari". C'era invece la scritta "Kee Games", che era uno pseudonimo per l'Atari nel periodo dal '73 al '78. La Kee prendeva il nome da Jon Keenan, collega di Bushnell da una vita. L'Atari e la Kee facevano uscire spesso giochi identici a distanza di poco, per esempio Rebound (Atari) e Spike (Kee) erano due giochi di pallavolo usciti a un mese di distanza l'uno dall'altro, e ovviamene erano identici.
8) I nomignoli erano poplari in casa Atari. Il 2600 veniva chiamato confidenzialmente "Stella", l'Atari 400 "Candy", l'800 "Coleen" e il 5200 "Pam". Tutti prendevano nomi dalle belle figliole che lavoravano all'Atari, tranne "Stella" che era una marca di biciclette.
8bis) E poi c'era Sylvia, il 5200 che non vide mai la luce. Pam doveva essere, alla fine, un Atari 400 ridotto a console. Sylvia doveva essere la risposta all'Intellivision, ma ci furono dei problemi nel mantenere la compatibilità verso il basso. Così Sylvia fu accantonato e il 5200 riprogettato daccapo.
9) Cosmos era il nome della console olografica che non vide mai laluce. Era una macchina piuttosto bizzarra dai costi spropositati, ideata da Al Alcorn.
10) Dopo Pong, Al Alcorn programmò Space Race, ovvero il papà del glorioso Frogger.
11) I primi 200 esemplari di Asteroids erano in effetti dei Lunar Lander. All'Atari credevano così tanto nello sparatutto vettoriale che fecero uscire duecento cabinati di Lunar Lander con dentro la motherboard di Asteroids, che intanto aspettava casa propria.
12) Il programmatore di Battlezone, Ed Rotberg, fu obbligato a programmare una versione speciale del suo gioco per l'esercito americano. Era una verisone molto ampliata e molto più particolareggiata, includeva carri russi e americani e fu venduta per 30.000 dollari.
13) Steve Jobs, il fondatore della Apple, mosse i primi passi a Sunnyvale. Non solo camminava scalzo e diceva di voler andare in India a trovare il suo guru, ma progettò anche Breakout. Poi prese il primo volo per Nuova Delhi.
14) Warren Robinett si era stufato della strana politica dell'Atari, che manteneva segreti i nomi dei propri programmatori. Inserì nel suo gioco, Adventure, la prima stanza segreta della storia dei videogiochi, senza dirlo a nessuno per paura di ripercussioni. Alla fine, un ragazzino di 12 anni di Salt Lake City scoprì la stanza segreta con la scritta "created by Warren Robinett", l'Atari lo seppe ma non segò l'audace coder. Comunque si licenziò lui dopo poco tempo.
15) Un altro progetto annunciato era un VCS a infrarossi. Somigliava in modo impressionante al 5200, fu realizzato e messo in vendita per qualcosa tipo due mesi. Poi sparì misteriosamente dal listino dell'Atari, rimpiazzato da nulla. Motivazioni ignote, si parlava comunque di blocco governativo (?).

ASTROCOMPUTER

PRESENTA... "SUCCESSI IN VETRINA"



PANZER DRAGON
L. 69.000



STREET FIGHTER
L. 59.000



STREET FIGHTER ZERO+ADATT.
L. 149.000



VAMPIRE HUNTER
L. 125.000



VIRTUA FIGHTER 2
L. 119.000



FIFA SOCCER 96+ ADATT.
L. 139.000



HI-OCTANE
L. 99.000



M. KOMBAT II+ADATT.
L. 139.000



SEGA RALLY
L. 119.000



VIEWPOINT
L. 119.000

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD — L. 199.900

SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD — L. 199.900

MEGA DRIVE II — L. 199.900

GAME GEAR + GIOCO — L. 209.000



GAME BOY RED + KILLER INSTINCT L. 139.000

SONY PSX (JAP) + GIOCO + SCART TELEFONARE

SONY PSX (EURO) + DEMO L. 670.000

SONY PSX (USA) + DEMO L. 739.000



SATURN (JAP) + 1 GIOCO L. 849.000

+ 2 GIOCHI L. 890.000

SATURN (EURO) + DAYTONA + PAD L. 950.000

SATURN (USA) L. 739.000

NEO GEO CDZ TELEFONARE



ALL THE GAMES

GAME GEAR

POPILS	49.000
STREET OF RAGE 2	49.000
ROBOCOP	49.000
DRACULA	49.000
JUDGE DREDD	49.000
GP RAIDER	49.000
RISTAR	49.000
SPEEDTRAP	49.000
S. MONACO GP	49.000
G. LOC	49.000
ASTERIX	49.000
NBA ACTION	49.000
MADDEN '95	49.000
WINTER OLYMPIC	49.000
AX BATTLER	49.000
DESERT STRIKE	49.000
ACCESSORI	
BATTERY PACK	TELEF.
ADATTATORE AUTO	TELEF.

GAME BOY

KILLER INSTINCT	45.000
MORTAL KOMBAT III	49.000
STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000

MEGA DRIVE

FIFA 96	99.000
MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGER THE MOVIE	119.000
EARTH WORTM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
EXO SQUAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ACCESSORI	
MEGA PAD 6 TASTI	25.000

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
90 MINUTES	TELEF.
CIRCUIT USA	TELEF.
DEEP SPACE 9	TELEF.
MISSIONE IMPOSSIBLE	TELEF.
KILLER INSTINCT	125.000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
GIVE 'N GO NBA	129.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	125.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129.000
NBA JAM 96	TELEF.
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF.

PSX JAPAN

BIO HAZARD	TELEF.
DARK STALKERS	TELEF.
FLOATIN RUNNER	TELEF.
DOREMON	TELEF.
GT RACING CORSE	TELEF.
GENSO SUIKODEN	TELEF.
SLAM DRAGON	TELEF.
HARD CORPSE	TELEF.
MOTOR TOON GP 2	TELEF.
TEKKEN 2	TELEF.
GUNDAM U.Z.O.	TELEF.

PSX EUROPEA

ALIEN TRILOGY	TELEF.
ACTUA SOCCER	TELEF.
TOTAL NBA 96	TELEF.
ASSAULT RIGS	TELEF.
KRAZY IVAN	TELEF.
FIFA 96	TELEF.
LOADED	TELEF.
RIDGE RACER REVOLUTION	TELEF.
TOSHINDEN 2	TELEF.

PSX USA

ALIEN TRILOGY	TELEF.
NFL GAME DAY	TELEF.
NHL HOCKEY	TELEF.
RIDGE RACER REVOLUTION	TELEF.
KILEAL THE BLOOD 2	TELEF.
BIO HAZARD	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	TELEF.
ACCESSORI	
BORSA PSX CON PAD + EXTENDER	
+ CD CLEANER	99.000
CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG•CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRARED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

STREET FIGHTER ZERO	TELEF.
DRAGON BALL Z	TELEF.
MOBILE SUIT GUNDAM	TELEF.
DARK SAVIOR	TELEF.
ALONE IN THE DARK 2	TELEF.
PANZER DRAGON	TELEF.
GEBOOKERS	TELEF.
GUARDIAN HEROES	TELEF.
GUN BIRD	TELEF.
DARIUS GAIDEN	TELEF.
DRAGON FORCE	TELEF.
ACCESSORI	
GUN	TELEF.
SCHEDA FILM SATURN	450.000
2 CD/VIDEO V. FIGHTER 2	99.000
JOYSTICK SATURN	100.000
CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORK CARD	TELEF.
ADATT. RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF.

NEO-GEO CDZ
GIOCHI DA L. 29.000

SAMURAI SHODOWN	
KING 94	
SUPER SIDEKICK II	
FOOTBALL FRENZY	
CARNOV REVENGE	
AEROFIGHTER	
VIEW POINT	
REAL BOOT	NEW
SAMURAI III	NEW
KING 95	NEW

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

32 X USA

MORTAL KOMBAT II	19.900
AFTER BURNER	19.900
COSMIC CARNAGE	19.900
BASEBALL 95	19.900
NBA T.E.	19.900
SPACE HARRIER	19.900
WWF RUMBLE	19.900
STAR WARS	19.900

3DO
GIOCHI DA L. 69.000

BC RACERS	
BLADE FORCE	
DOOM	
DRUG WARS	
DRAGON LORE	
BATTLE SPORT	
SPACE PIRATES	
SOCCER KID	
PGA TOUR GOLF '95	
SPACE ACE	
PERFECT GENERAL	
GEX	
CANNON FODDER	
FOES OF ALI'	
ACTION PACK (3 giochi)	
ZHADNOST	
TRIPD	
WOLFENSTAIN 3D	
IMMERCENARY	
SYNDICATE	
SHADOW	
ACCESSORI	
MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

ACCESSORI

COPPIA JOYPAD INFRAROSSI + CENTRALINA PER SATURN E SONY PSX L. 99.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX L. 39.000

ADATT. SATURN L. 55.000

DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX TELEFONARE

VIRTUA GUN PER SEGA SATURN L. 69.000

VOLANTE SATURN L. 159.000

VOLANTE+CAMBIO +PEDALIERA PSX L. 159.000

OFFERTE PROMOZIONALI

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI	59.000
ADV. ISLAND II	69.000
BARKLEY'S SHUT UP & JAM	59.000
BIRER'S FROM MARS	69.000
DRACULA	69.000
BUGS BUNNY	69.000
BATMAN RETURN	69.000
COOL SPOT	59.000
EMPIRE STRIKES BACK	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FIFA SOCCER	89.000
FINAL FIGHT 2	69.000
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
BATMAN FOREVER	89.000
F1 ROCK 2	69.000
F ZERO	59.000
GP 1 P. 2	69.000
INT'L TENNIS TOUR	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
KING OF DRAGON	59.000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MICKEY MANIA	69.000
MICHAEL ANDRETTI	79.000
NBA JAM	79.000
RPM RACING	59.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SPIDERMAN VS XMAN	59.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
TETRIS 2	79.000
WINTER OLYMPICS	59.000

PSX USA
ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATIS

ROAD RUSH+GEONI CUBE	199.000
HI OCTANE+SHOCKWAVE ASSAULT	199.000
VIEW POINT+PRIMAL RAGE	199.000

PSX JAPAN
ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATIS

S. FIGHTER+METAL JACKET	120.000
POP TWIN BEE+S. FIGHTER	120.000
CYBER WAR+HERNIE HOPPERHEAD	120.000

SATURN

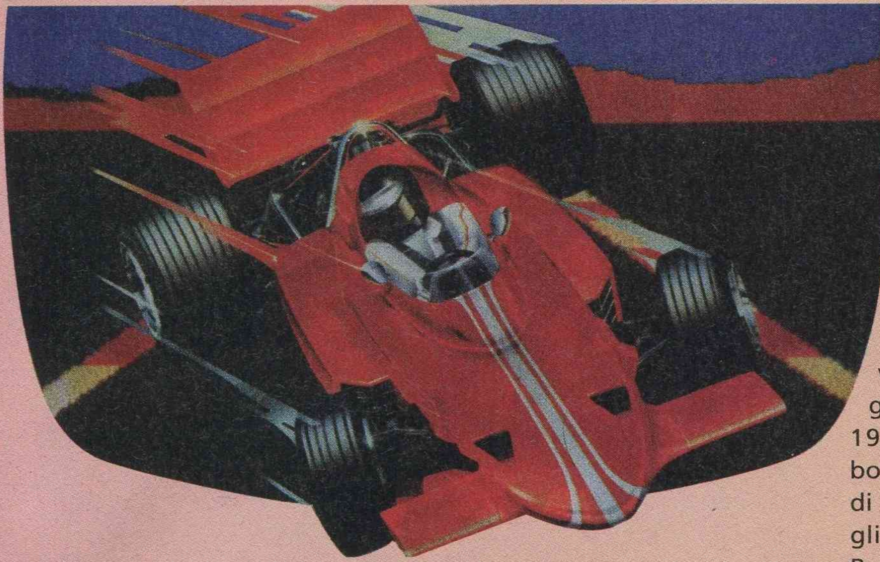
VIRTUA RACING	90.000
FIFA '96	99.000
DARK LEGEND	90.000
OFF WORLD	90.000
HI OCTANE	90.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA — M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 — FAX **(06) 78.34.82.25**

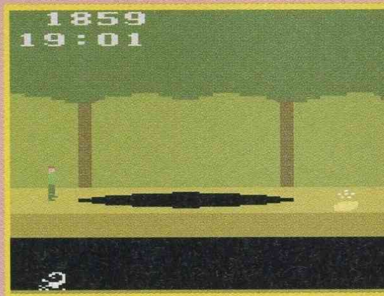
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · PREZZI IVA COMPRESA



Magnavox (il nome della Philips negli USA) il primo videogioco da casa, battezzato Odyssey 100. Uno dei giochi per questa "console" era un archetipo molto rudimentale del *Pong* che tutti conosciamo, visto di lato e con una grafica definibile vettoriale, esattamente come quella del primo videogioco in assoluto: un gioco senza nome creato nel 1958 dal fisico Willy Higinbotham al National Laboratory di Brookhaven per intrattenere gli studenti in visita scolastica. Bushnell assistette in qualità di ingegnere a una dimostrazione dell'Odissey 100 prima che questo venisse lanciato, e lì ebbe il tempo di farsi due calcoli. Visto che era abbastanza bravo nel modificare la versione di *Spacewar* (il primo videogioco spaziale creato da Steve Russell, studente dell'MIT di Boston, su un *mainframe*) presente nei terminali della sua Università, non ci doveva volere molto per migliorare quello che aveva visto dell'Odissey. La miccia era innescata. Bushnell si licenziò dalla Nutting e fondò la Syzygy, un termine scientifico che indica il rarissimo momento in cui la luna, la terra e il sole vanno in eclissi totale. Assunse un certo Al Alcorn, ingegnere come lui e come lui ex-dipendente della Nutting, e gli commissionò un gioco di corsa. Qui le versioni diventano differenti: c'è chi dice che Bushnell propose immediatamente ad Alcorn il progetto di *Pong* perché non riteneva Alcorn in grado di far niente di più, mentre l'altra versione della storia vede Bushnell proporre a Alcorn un'idea per un gioco di corsa, e Alcorn ammettere di non sentirsene all'altezza.







SAPER INVECCHIARE

Come dire, i 5 giochi da avere (a mio personalissimo avviso) se avete una console Atari.

VCS
- Joust
- Defender
- Raiders of the Lost Ark
- Asteroids
- Star Raiders II

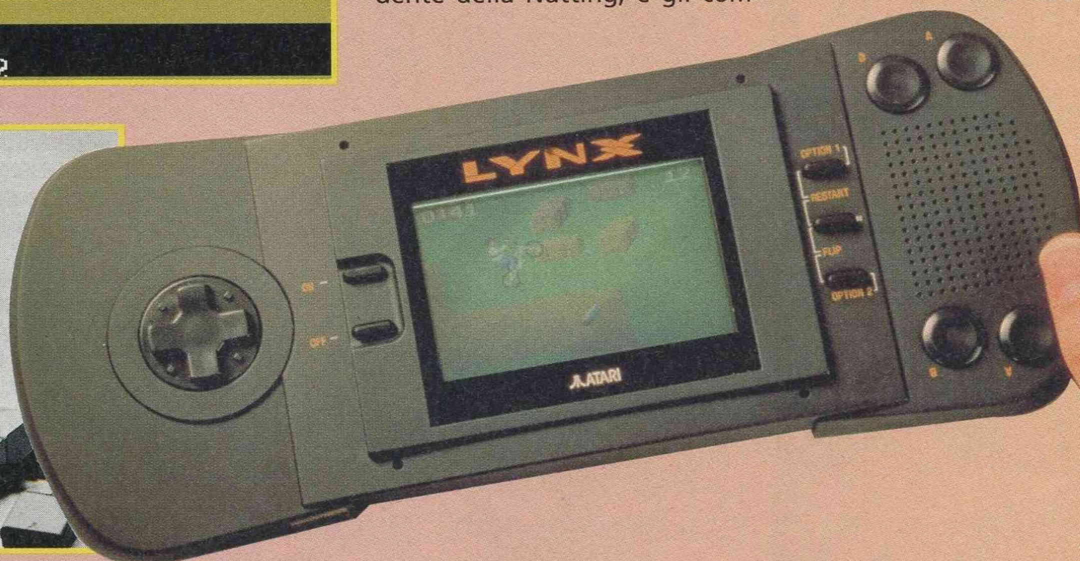
7800
- Joust
- Ballblazer
- Tempest
- Vanguard
- Stargate

LYNX
- Slime World
- Joust
- Blue Lightning
- California Games
- Klax

JAGUAR
- Tempest 2000
- Syndicate
- Aliens VS. Predator
- Doom
- Iron Soldier



L'Atari 520 ST ai tempi era un computer rivoluzionario: Motorola 68000 a 16 bit, 512K di RAM e interfaccia MIDI.



IGNORANDO

Aaha. Ecco un elenco di giochi usciti per il VCS 2600 di cui giammai avreste sospettato l'esistenza ma che lo scibile del treruote annovera e segnala. Leggete e stupite.

CALIFORNIA GAMES
Assieme a Winter Games e World Games, questa è una versione un po' ridotta del megaclassico di casa Epyx. Gli eventi sono gli stessi della versione per Lynx e la grafica fa accapponare la pelle, ma il gioco, incredibile, c'è tutto.

IMPOSSIBLE MISSION
Altra pietra miliare, convertita più che degnamente per il VCS.

ACE OF ACES
La Cosmi convertì questo gioco, un simulatore (ma neanche tanto) di cacciabombardiere famosissimo in USA, anche per il 2600. Il risultato è abbastanza appallante, ma è l'unico simulatore di volo per la console Atari. Introvabile.

SUPER HUEY
Un gioco di elicotteri che sul C64 era in 3D, vede la sua versione per 2600 ridursi a un arcade stupidino alla Choplifter.

BALLBLAZER
In realtà era un gioco per 7800, ma con una piccola aggiunta hardware poteva funzionare pure sul 2600. Nella cartuccia era contenuto uno speciale chip sonoro progettato esclusivamente per il gioco.

RAMPAGE
George, Lizzie e Ralph, tre mostri enormi che distruggono palazzi e inghiottono piccoli cristiani. La grafica è blocky &jerky, leggi disegnata con l'accetta e scattosissima, ma il gioco riesce a ricordare vagamente la controparte arcade della Bally Midway. Nella versione per 2600 l'opzione due giocatori dava problemi, sul 7800 tutto liscio.

DOUBLE DRAGON
Il primo della tripletta di picchiaduro della Irem ha una sua versione per il 2600. A sorpresa, è molto molto meglio della conversione per il C64 a opera della Melbourne House!

NEBULUS
Il capolavori assoluto di Jon Phillips in America si chiamava Tower Toppler, e ne esiste una versione, stupefacente, per il 2600. L'effetto di rotazione delle torri che Pogo deve scalare è rimasto di un'efficacia spaventosa e questa cartuccia è una delle cose migliori mai viste per Atari. Peccato sia rarissima.

THE EIDOLON
Ai tempi, la fissa della LucasArts non erano le avventure animate ma i giochi frattali: Koronis Rift, Rescue on Fractalus e questo The Eidolon. La versione per VCS è sensibilmente inferiore all'originale per C64 e le caverne frattali non sono molto convincenti. Il gioco comunque c'è ancora, come l'incantevole pannello di controllo vittoriano della sonda sotterranea.





Comunque sia andata, nell'estate del1972 venne alla luce il primo cabinato di *Pong*, assemblando la scheda madre, un televisore e un frigorifero rotto. Installato nel bar sotto casa, il gioco funzionò senza problemi per tutto il primo giorno, e al secondo il gestore chiamò Bushnell perché la macchina pareva essersi guastata. L'ingegner Nolan aprì il cabinato per diagnosticare il motivo preciso del malfunzionamento, solo per accorgersi che la macchina non aveva bug o parti fuse, ma era semplicemente intasata di monete da 25 centesimi.

TUTTA DISCESA

Nel frattempo Bushnell, che aveva cambiato il nome della società da Syzygy in Atari, ispirandosi al Go, gli "scacchi giapponesi", presentò *Pong* alla Bally Midway, nota soprattutto per i suoi stupendi flipper, ricevendone un secco rifiuto. Decise quindi che con un po' di fatica l'Atari poteva fare tutto da sola. La produzione di quel periodo verté prevalentemente sui coin op, ma una parte del laboratorio faceva ricerche su quella che poi sarà la svolta della società: il videogioco da casa, l'home entertainment, le console. Anche se a soli 4 bit e quelle risoluzioni grafiche pazzesche che oggi fanno tenerezza. Dal 72 al 78 l'Atari mise fuori una certa quantità di coin op, costruendosi una certa fama, ma il meglio doveva ancora venire: erano gli anni di *Asteroids*, *Centipede*, *Millipede*, *Missile Command* e *Dragster*, il primo gioco di David "Pitfall" Crane. Poi nel 1979 vide la luce la prima console da casa targata Atari, il mitico VCS 2600: un netto passo avanti rispetto all'Odissey, almeno non c'erano strisce colorate da applicare sul televisore! In pochi mesi il VCS ottenne un successo senza precedenti e in quell'anno il mercato dei videogiochi (che praticamente era il mercato dell'Atari VCS) raggiunse l'incredibile fatturato di 330 milioni di dollari. Tre anni dopo, nel 1982, il fatturato dell'Atari superò i 2 miliardi di dollari. Il boom del videogioco domestico rintronò mezzo pianeta. Il VCS e le cartucce vendevano come il



Come tutte le console, anche il VCS ha il suo Super Joystick, è il 1983.

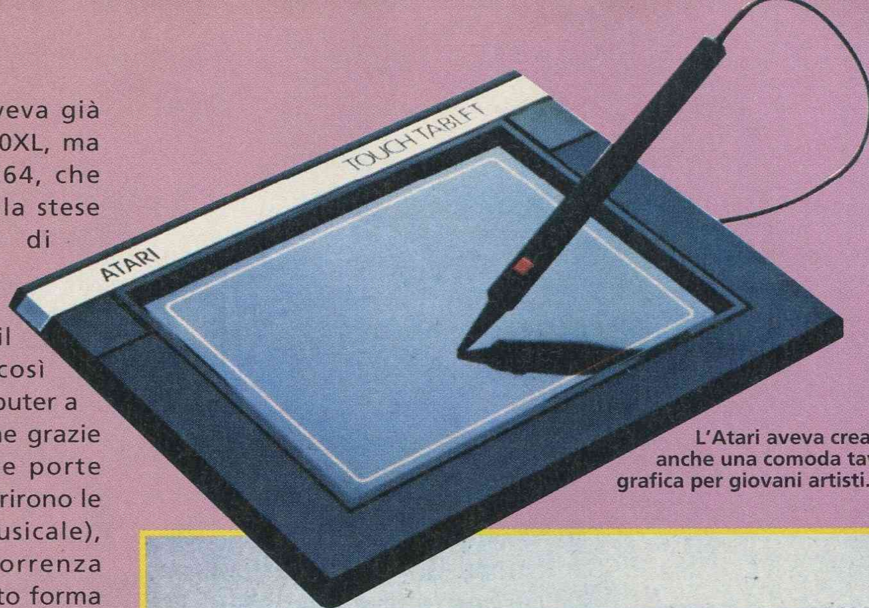
pane e all'Atari passavano le giornate tra piscine e belle donne, contando i soldi. Esattamente quello che avrebbe voluto fare il nostro direttore, ma qualcosa non ha funzionato.
Parallelamente, la divisione coin-op continuava la sua lunga marcia alla conquista del mondo. In tutto l'arco di quegli anni fino ai primi 80, i produttori di coin-op giapponesi proponevano i loro prodotti alle case di spicco americane. Neanche passano due Lp di Al Bano e Romina che già è il 1983, e mentre la Nintendo ancora stampa carte da gioco, la Namco ha già pronti due giochi: un certo *Mappy* e un meglio noto *Pole Position*. Quelli della Bally Midway evidentemente avevano capito molto bene l'andazzo della situazione e, infatti, potendo scegliere tra i due, scelsero *Mappy*, giochillo un po' fesso ignorato dal mondo civile. L'Atari prese *Pole Position*, che incidentalmente divenne il più grande hit da sala giochi del 1984. Mentre il settore coin-op andava alla grande, le vendite dei videogiochi da casa ebbero un crollo clamoroso. L'Atari, che aveva dato vita al boom dei videogiochi, morì nel suo crollo. Da 10.000 dipendenti nel dicembre 1982 scese a 200 nel luglio '84, quando Jack Tramiel (ex-boss della Commodore) comprò per poche lire l'Atari dalla Warner Communications.

ARTERIOSCLEROSI MON AMI'.

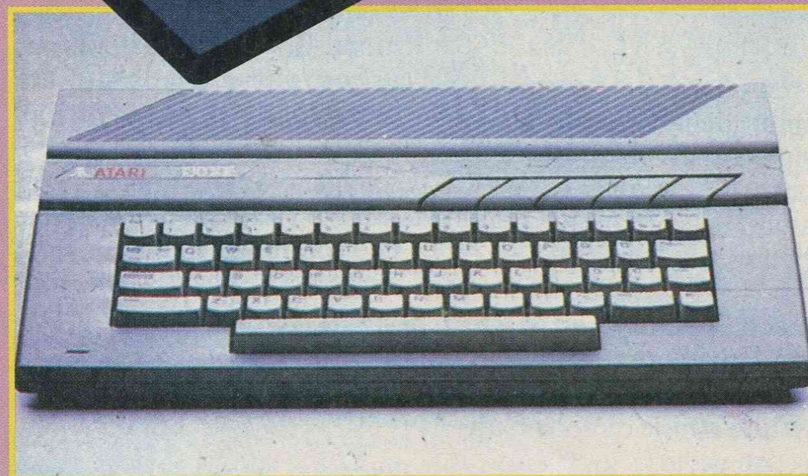
Con l'arrivo della famiglia Tramiel, l'Atari si spostò nel settore degli home computer (ci aveva già provato con l'Atari 800XL, ma la concorrenza del C64, che costava molto meno, la stese come un uppercut di Tyson). Per evitare di combattere una guerra persa, l'Atari fece il salto di bit. Nacque così l'Atari ST, il primo computer a 16-bit. Partì bene, anche grazie al basso prezzo e alle porte MIDI di serie (che gli aprirono le porte del mercato musicale), ma di nuovo la concorrenza della Commodore - sotto forma di Amiga - fu letale. Verso la fine degli anni 80 venne presentato il Lynx, gioiello portatile progettato dalle stesse menti dietro l'Amiga, ma alla fine il progetto affondò lentamente a causa del costo elevato della macchina e della poca autonomia, almeno per chi non viaggiava sul camion della Superpila. Sebbene il design (l'unico portatile con lo schermo rotante per i mancini!) fosse geniale e i giochi più che buoni, ricordiamo i meravigliosi *Blue Lightning* e *Slime World*, neanche il Lynx 2 riuscìa riportare in auge l'Atari. Impresa fallita anche al Jaguar, spacciato per 64 bit quando in realtà era un 16 con bus video a 64. Anche per chi non capisce di cose tecniche, si può intuire che trattasi di discreta fregatura. E sebbene all'inizio la macchina venda bene, il pubblico intravede all'orizzonte le vere capacità dei trentadue bit e molla il colpo. Tra una vicissitudine e l'altra, l'Atari arriva alla primavera del '96 in pessime condizioni, costretta a diventare la divisione di una casa produttrice di disk drive. La casa di Sunnyvale, California, è quindi il secondo grande Mito dopo la Commodore a cadere per mano di politiche commerciali ubriache e semplici fatalità. Game Power prende atto, mette la fascia nera sul braccio e comunque guarda avanti. Ma non dimentica, come potrebbe? Come potrebbe mai?

• Apecar





L'Atari aveva creato anche una comoda tavoletta grafica per giovani artisti.



Il 130 XE fu presentato in contemporanea con l'ST 520 a 16 bit, ma essendo un 8 bit con 128K di RAM non riscosse molto successo.



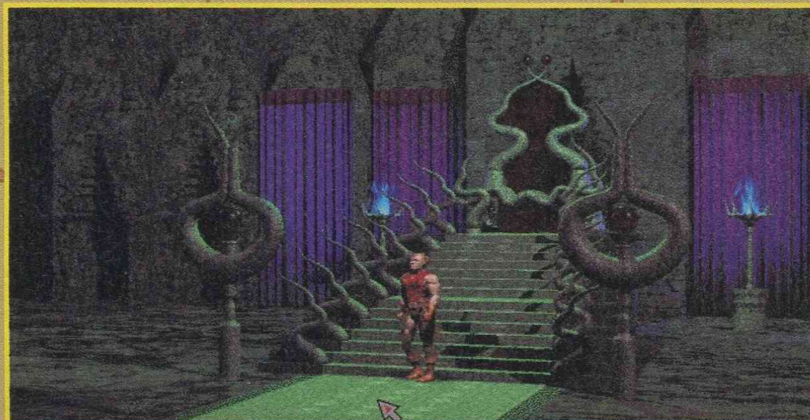
UNA SPADA UN PERCHÈ

Una delle leggende più famose di cui, impropriamente, gli inglesi si sono impossessati è quella di Re Artu e i cavalieri della tavola rotonda. Le vicende di Lancillotto e Ginevra, Merlino e Morgana, hanno ispirato numerosissimi film, ma anche qualche videogioco...



La saga di Re Artu e dei suoi fidi cavalieri è una di quelle che più facilmente rimangono impresse. Un gruppo di uomini senza macchia e senza paura costretti a combattere contro il male e la perfida magia di Morgana, aiutati, in questo, dall'ispirata azione di Merlino. È inutile, in questa sede, iniziare un discorso sulla veridicità della leggenda (cioè che la tavola rotonda altro non fosse che una pianura, tonda appunto, nella quale si ritrovavano tutti capi delle tribu) o sulla reale appartenenza storica di Re Artu (celta o anglosassone), le avventure di Lancillotto sono una patrimonio di tutti, anche se la Psygnosis se ne è appropriata, momentaneamente, per realizzare *Chronicles of the Sword*, un'avventura dinamica che dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi di casa nostra nel giro di poche settimane.





La grafica mozzafiato è una delle prerogative principali di *Chronicles of the Sword*, un'avventura che promette di tenere attaccati al video per notti intere.

Il gioco è stato sviluppato dalla Synthetic Dimension, con sede a Wolverhampton, è vede come protagonisti tutti i personaggi dell'epica saga arturiana. Il giocatore veste i panni di Gwain, figlio di un re della terra di Albione, che giunge a Camelot solo per cadere vittima dei loschi piani di Morgana. Lo scopo finale di Gwain è quello di difendere Re Artu, la sua terra e il suo regno, con la ricompensa finale (questa era facile da immaginare) di entrare di diritto a fare parte dei cavalieri della tavola rotonda. Il gioco si sviluppa sul genere, più volte visto su PC, del punta e clicca, un po' sulla falsa riga di *Discworld*, anche se le

I CAVALIERI DELLA TAVOLA CALDA

Anche se può sembrare strano, la saga di Re Artu e compagni, non ha ispirato, almeno per quel poco che ci si possa ricordare, molti titoli videoludici. Lungi da me l'idea di porre la parola definitiva con questa misera lista, forse non sono gli unici titoli che sono stati prodotti, se non altro i più recenti...

KNIGHTS OF THE ROUND

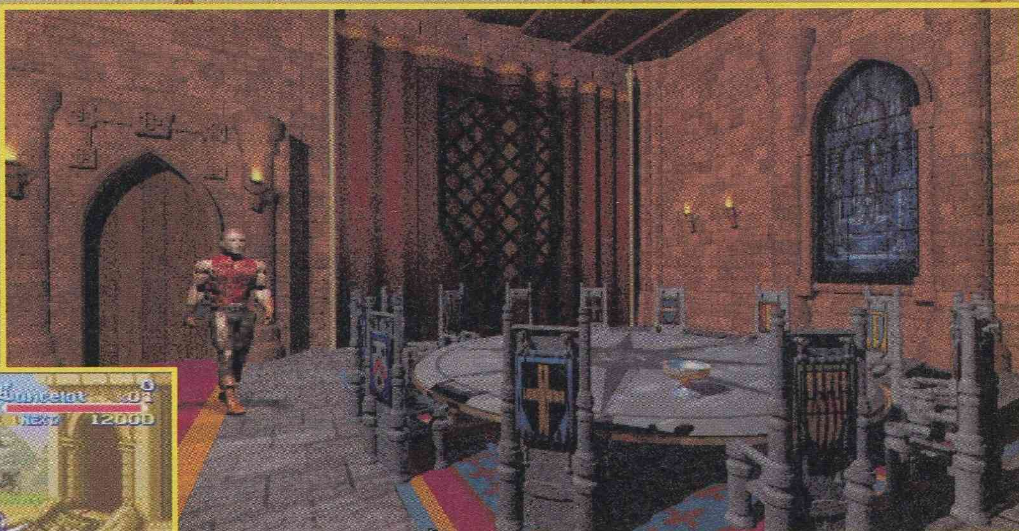
(Capcom • SNES)
Il gioco, un picchiaduro a scorrimento, vedeva come protagonisti, selezionabili dai giocatori, Lancillotto, Parsifal e lo stesso Re Artu. Un titolo piacevole e molto colorato, supportato da una azione frenetica e da una grafica che, pur avendo fatto il suo tempo, sapientemente accompagnava il tutto.



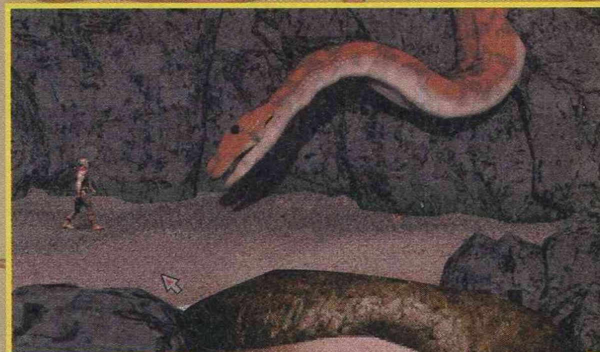
Knights of the Round **della Capcom.**

CAMELOT

(Sierra • PC/Amiga)
Un'avventura grafica in perfetto stile Sierra di qualche anno fa, il gioco è uscito nel 1990. Il protagonista in questo caso è il solo Re Artu, alla ricerca del solito, ma mai abbastanza glorificato, Santo Graal. Un titolo che ha riscosso discreto successo, soprattutto tra gli amanti del genere. A differenza di altre serie ben più famose, non ha avuto seguiti di sorta.



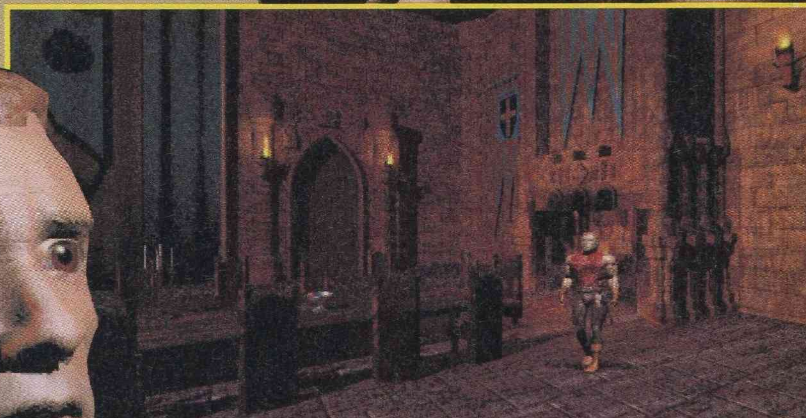






ambientazioni e le situazioni di gioco sono, logicamente, ben più serie di quanto non fossero nel folle MondoDisco. Graficamente, sia i personaggi che i fondali su cui essi si muovono, sono stati realizzati con grande cura e sfruttando al massimo le capacità della PlayStation, e questo, anche se sarà di sicuro appagamento per quanto riguarda l'occhio, potrebbe rivelarsi un vero problema quando si tratterà di attendere i caricamenti, ma non è detto che alla Psygnosis non abbiano preso in considerazione questo aspetto, cercando di ridurli il più possibile. Non c'è molto da aggiungere, quindi non ci resta altro da fare che lustrarci gli occhi con le immagini di queste due pagine e prepararci ad affrontare i diabolici tranelli di Morgana, confidando nell'immancabile, e sempre ben accetto, aiuto di Merlino...

• Random



Le ambientazioni medievali sono eccezionalmente ispiirate. Gwain dovrà ispezionare una moltitudine di ambientazioni.

PROVE

TANTO GENTILE E TANTO ONESTA PARE...

Non dateci dei maschilisti. E che noi le donne le amiamo davvero, più dei videogiochi. Abbiamo scelto di fare alla ragazza che ha segnato la nostra vita una dedica speciale...

DUPONT



Laura. San Valentino non esiste, nelle vostre menti bacate e rrompi... olioni.

PRINCE



Orto. Non è un nome di donna, ma c'è chi ha capito benissimo, e chi proprio non può!

AIR



Grazia. L'unica donna che sopporta le combo devastanti del caro cotone. Che coraggio!

RANDOM



Emanuela. La peggio cosa che poteva capitargli, tant'è vero che è arrivato a sposarsi. Proprio con la Cara Estinta...

TRUST



Chiara. Perché la piantina del vicino è sempre più verde. Chi ha orecchie per intendere... a Nottingham.

APECAR



Laura. Senti io devo andà sopra affà da magnà... Ho detto tutto.

GEARLOOSE



Ugo. Almeno quando lo chiami è più immediato... Vuoi mettere? UGO, con MAS-SI-MI-LI-ANO!

PADDY



Hiromi. Tanto va la gialla al largo che ci lascia la...

MADOC



Marina. Due motivi. Il primo per i suoi occhi, il secondo è che se non ci sta è meglio andare di porto in porto...

VORDAK



Marta. Speriamo almeno che il suo ragazzo non legga Game Power...

PENTOTHAL



Maria. Altro che momento di riflessione e studio. Ohi, Maria. Ti amo. Ohi, Maria. Tivoglio...

ORWELL 2000



Andrea. Avete capito bene, stiamo parlando del capo-reda di Zeta. Ognuno è libero di vivere le proprie esperienze.

MONAMOUR

Casa: NOSTRA
N°Giocatori: 2
Continua?: SPERIAMO
Livelli di difficoltà: 69

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!



CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

In queso riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8





VAMPIRE HUNTER

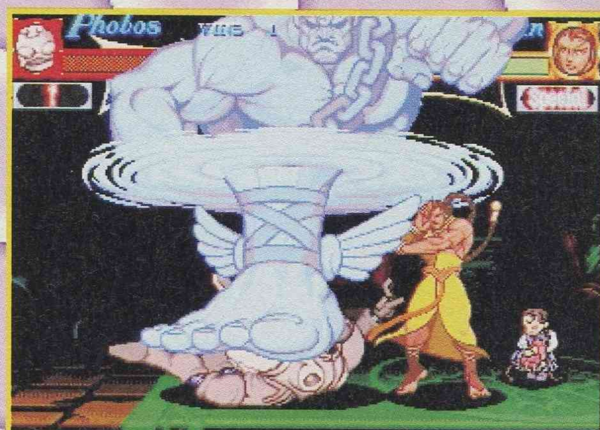
Dopo il grande successo dei due picchiaduro della Capcom convertiti per Saturn, *X-Men: Children of the Atom* e *Street Fighter Zero*, molti videogiocatori, ancora legati al caro vecchio 2D, attendevano con ansia la conversione di un episodio del filone "horror" della casa giapponese. Dopo una serie di ritardi è finalmente disponibile *Vampire Hunter*, il secondo capitolo della saga di *Darkstalker*. Questa serie di picchiaduro, "uno contro uno", della Capcom è la prima a prendere le distanze dal ciclo di







POWER GAME





MOSTRUOSAMENTE BELLI

La bellissima sequenza introdutiva presenta parte dei personaggi di *Vampire Hunter* in pose classiche: avete mai visto un lupo mannaro ululare alla Luna?









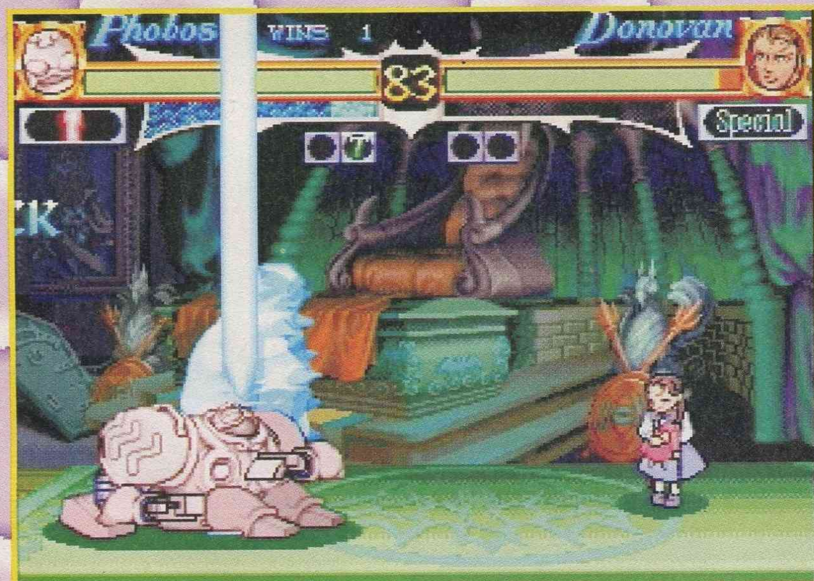


Demitri può scomparire e apparire sulla testa del suo avversario.

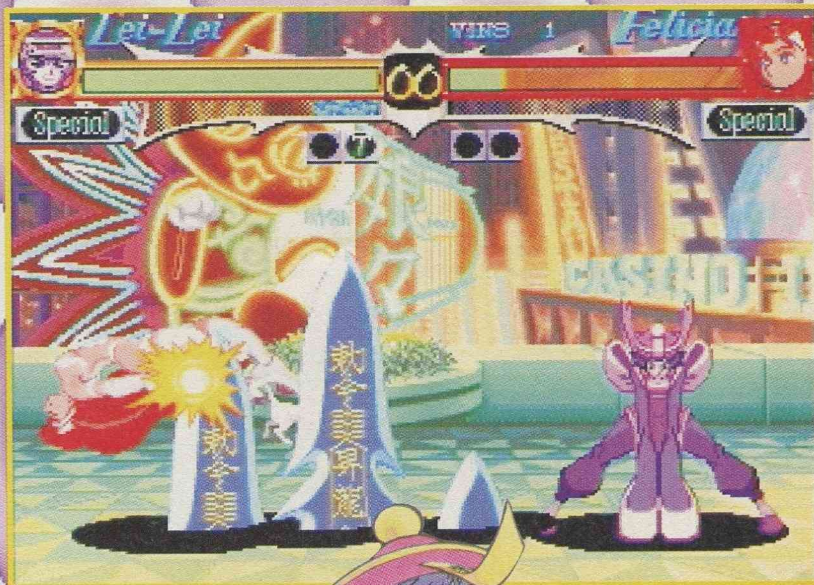


Lei-Lei è in grado di camminare per un breve periodo in volo.

La Capcom, fortunatamente, sembra non aver problemi a convertire nel modo migliore i suoi coin-op più recenti. Sia *Street Fighter Zero* che *X-Men: Children of the Atom* erano delle riproduzioni più che fedeli delle rispettive versioni da bar, e questo *Vampire Hunter* non fa eccezione. Inutile, quindi, segnalare le qualità tecniche, meglio evidenziare l'ottima giocabilità e la buona quantità di personaggi e mosse a disposizione, che rendono il titolo longevo e divertente. In effetti, i combattenti sono particolarmente carismatici e riescono a soddisfare tutte le esigenze degli appassionati del genere, grazie, anche, ai numerosi elementi caratteristici che contraddistinguono i vari lottatori. Insomma, se volete bene alla Capcom e amate le sue produzioni, difficilmente potrete evitare di acquistare *Vampire Hunter*.



Phobos ha accesso a un arsenale pressoché illimitato. Il raggio congelante è una delle sue risorse migliori per proteggersi dagli attacchi volanti.





Street Fighter. I protagonisti del gioco non sono, infatti, esperti di arti marziali, ma mostri tratti dalla mitologia occidentale e orientale, con tutti i loro particolari poteri. Per l'aspetto grafico è stata inoltre scelta, per la prima volta, una rappresentazione molto "fumettosa", maggiormente adatta al tema trattato. Dal punto di vista della modalità di gioco, non si riscontrano delle novità particolari. All'interno di *Vapire Hunter* sono, infatti, presenti tutte le caratteristiche degli altri picchiaduro Capcom: la possibilità di parare in volo, il sistema delle combo e la classica barra di energia supplementare che consente l'esecuzione di una super mossa. A questo proposito però, *VH* presenta due particolari novità: la prima interessa la barra d'energia, che può ora "immagazzinare" un numero infinito di mosse speciali (evidenziando con un numero il livello di potenziamento raggiunto), mentre la seconda riguarda la possibilità, alternativa all'esecuzione della super, di effettuare una normale mossa speciale in versione "potenziata", al prezzo di un livello della barra. In aggiunta, ogni personaggio ha una mossa che può utilizzare come contrattacco (precorrendo, almeno in termini di coin-op, lo Zero Counter di *SFZ*), il cui funzionamento ricorda molto le "Combo Breaker" di *Killer Instinct*. Naturalmente, questa conversione per Saturn mantiene intatte tutte le caratteristiche del coin-op originale, inclusi gli stupendi fondali (una rarità viste le più recenti produzioni della Capcom). L'unico prezzo che bisogna pagare per tutto questo è stato, a livello grafico, una riduzione dei colori e dei frame di animazione degli sprite principali, ma queste differenze con il coin-op sono piuttosto difficili da notare nel

SCUOLA DI MOSTRI

Vampire Hunter conta la bellezza di quattordici personaggi che è possibile controllare fin dall'inizio: i dieci dell'originale, i due boss e due personaggi totalmente nuovi, il tutto per cortesia della Capcom.



DEMITRI
Di tutti i personaggi è sicuramente il più somigliante ai classici Ryu e Ken. In realtà si tratta di un potente vampiro con tutti i poteri della sua "categoria". Può sparire, effettuare attacchi con il morso e, naturalmente, lanciare pipistrelli.



LEI-LEI
Si tratta di un morto vivente un po' particolare: è stata, infatti, riportata in vita tramite un simbolo magico posto sulla sua fronte. Possiede dei temibilissimi artigli e l'inusuale capacità di camminare in aria.



DONOVAN
È l'unico personaggio umano presente nel gioco. A sua disposizione ha, però, grandi poteri di evocazione e una gigantesca spada animata. Grazie a queste caratteristiche, è in grado di rivaleggiare contro le altre creature ultraterrene.



GALLON
Come in ogni ambientazione "horror", non poteva mancare il classico lupo mannaro in cerca dell'antidoto alla sua malattia. Possiede una velocità senza eguali e ha la capacità di scagliarsi contro i suoi avversari come una cometa.



VICTOR
Un altro mostro tipicamente occidentale (il mostro di Frankenstein) è stato riprodotto dalla Capcom con il nome di Victor. Le sue caratteristiche sono infatti basate su dimensioni e potenza, ma può anche scagliare potenti scariche elettriche.



ZABEL
Sicuramente, uno dei personaggi più particolari di *Vampire Hunter* è questa specie di zombie rocchettaro. Maestro nell'arte del "trasformismo", è in grado di cambiare i suoi arti in sege elettriche e altri pericolosi oggetti.



MORRIGAN
Direttamente dal ciclo di Re Artù, è presente anche la strega, eternamente giovane, Morrigan, nemica giurata di Merlino. I suoi poteri si basano sull'illusione, ed è in grado di generare dei doppioni del suo corpo per confondere gli avversari.



ANAKARIS
Nemmeno la classica mummia è scampata a questa trasposizione orientale. In *VH* è rappresentata da un gigantesco colosso di bende, molto lento, ma capace di allungare i suoi arti a dismisura e di accedere alla magia egizia.



FELICIA
Questa deliziosa donna gatto è uno dei personaggi più amati, sin dai tempi di *Darkstalker*. Naturalmente la sua caratteristiche principale è l'agilità con cui riesce rapidamente a piombare sugli avversari per poi usare i suoi artigli.



BISHAMON
Questo personaggio è uno spirito giapponese malvagio che ruba le anime dei viventi tramite la bocca posta sul suo petto. Per combattere ne usa, infatti, il potere combinato con la forza della sua spada.



AULBATH
Per sopperire la mancanza del "mostro delle palude" è stato inserito questo uomo-pesce dalle varie caratteristiche. È, infatti, in grado di emettere nubi velenose, di generare onde soniche e, persino, di provocare una vera e propria mareggiata.



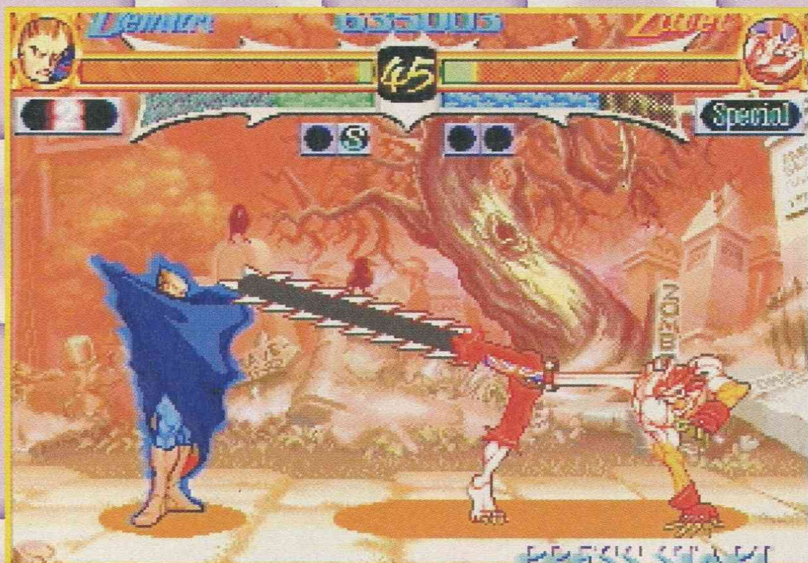
SASQUATCH
Lo yeti è, naturalmente, il mostro che domina il potere del ghiaccio. Tramite esso è, infatti, capace di generare potenti raggi congelanti e persino uno scudo di stalagmiti. Peccato però, per la sua scarsa velocità.



PHOBOS
Questo personaggio assomiglia molto al robot d'ottone del Mago di Oz. Purtroppo però, non ne condivide la bontà, forse la mancanza di cuore: missili, laser e arti estensibili sono solo una parte del suo arsenale. Era il primo boss di *Darkstaiker*.



PYRON
L'ultimo avversario di *Darkstalker* è ora controllabile. Questa fiamma vivente è un vero potenziale di morte. Può teletrasportarsi, lanciare palle di lava, usare il suo corpo come arma e persino generare una vera e propria esplosione cosmica.

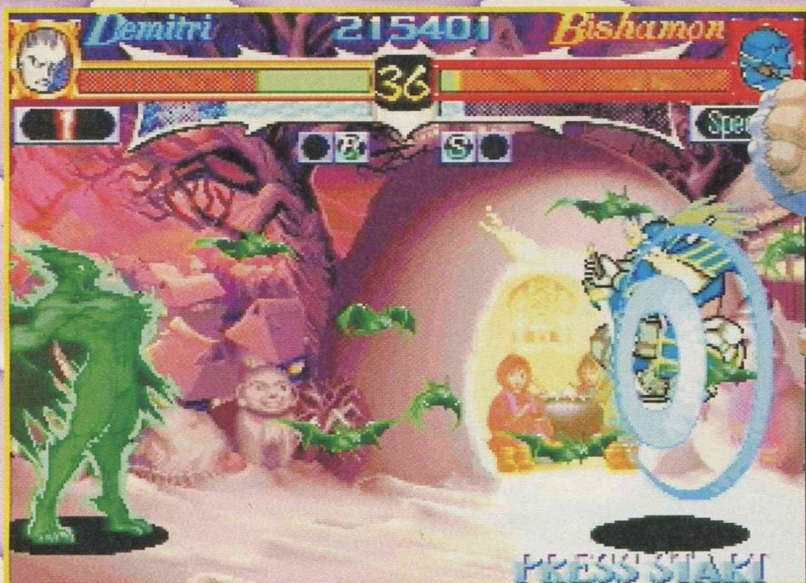




Certe mosse speciali possiedono effetti grafici altamente spettacolari.

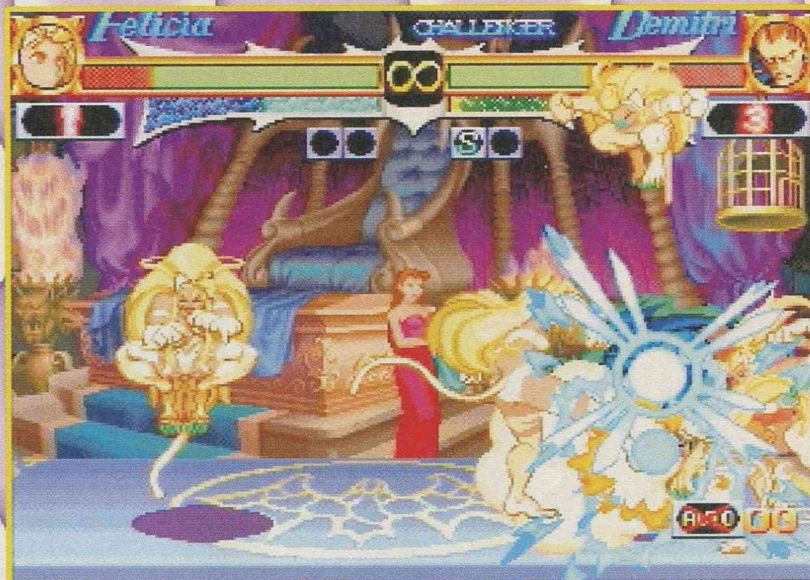






Demitri, come seconda mossa speciale, è in grado di generare una vera "tempesta" di pipistrelli capaci di infliggere fino a 31 colpi in serie.







Il fondale di Aulbath è uno dei più belli graficamente di tutto il gioco.



pieno dell'azione. I tempi di caricamento sono ai livelli di *X-Men* e, in aggiunta, è presente un'opzione che semplifica lo schermo di selezione dei personaggi, diminuendo notevolmente i caricamenti tra uno scontro e l'altro. Sicuramente, *Vampire Hunter* è il miglior picchiaduro a due dimensioni oggi disponibile su Saturn, dal momento che i quattordici personaggi presenti nel gioco (rispetto ai dieci del primo *Darkstalker*) possiedono una varietà di mosse davvero notevole, che spesso evita di cadere nel banale (tipico errore di questo genere di giochi). In questo modo, non solo viene aumentato il divertimento, ma lo stimolo a giocare, anche dopo aver finito il gioco, sale notevolmente solo per il gusto di variare il personaggio controllato.

• *Air*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

VAMPIRE HUNTER

Dal momento che tutti lo stavano aspettando, è bello vedere che le attese non sono state affatto deluse. Dopo *X-Men: Children of the Atom* e *Street Fighter Zero*, la Capcom ha dato un terzo, fantastico picchiaduro a tutti i possessori di Saturn, che si presenta come il migliore di tutta la serie, sotto ogni punto di vista. Al di là della giocabilità, che rimane uno standard in tutte le produzioni Capcom di questo genere, *Vampire Hunter* eccelle per quel che riguarda la realizzazione grafica e la caratterizzazione dei personaggi, tutti molto diversi, sia nell'aspetto, sia nelle mosse. È anche piuttosto piacevole vedere che, una volta tanto, la Capcom non si è data allo sfruttamento dei suoi coin-op più famosi, proponendoci direttamente il seguito dell'originale *Darkstalker* (ricordate la lunga trafila degli *Street Fighter 2* su SNES?). Insomma, ci troviamo di fronte sicuramente al miglior picchiaduro in due dimensioni presente al giorno d'oggi su Saturn, un acquisto obbligato per tutti gli amanti del genere, almeno finché non faranno la loro apparizione i primi titoli targati SNK.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (9/10)

Sicuramente il punto di forza di tutti i prodotti Capcom e questo non fa eccezione: perfetta nel controllo e nella varietà di possibilità offerte

GRAFICA (8/10)

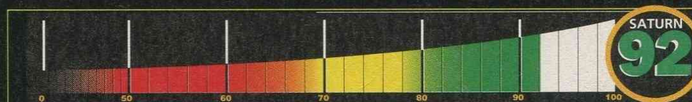
Gli sprite principali sono ben realizzati ma utilizzano pochi colori. Belli, invece, una volta tanto, i fondali degli incontri

SFIDA (8/10)

Non è particolarmente impegnativo, ma la varietà che contraddistingue i quattordici personaggi spinge a cercare di utilizzarli tutti

SONORO (9/10)

Pienamente negli standard Capcom: in poche parole realizzato in maniera perfetta



SOTTO CONTROLLO



Casa: SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

HORNED OWL



Dopo lo splendido "trittico" (*Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* e *Virtua Cop*) sfornato dalla Sega, era impensabile che la Sony stesse semplicemente a guardare l'evolversi della situazione senza controbattere degnamente ai titoli di punta per Saturn... Dopo *Ridge Racer Revolution* e l'imminente *Tekken 2*, rimaneva da produrre uno sparatutto in soggettiva che ricordasse proprio *Virtua Cop*, ed è in questa precisa ottica che ci viene presentato *Horned Owl*. Le differenze dal titolo "originale" sono diverse, a partire dalla grafica (gli sprite del gioco non sono poligonali, a eccezione dei mostri di fine livello) fino all'ambientazione: l'azione si svolge, infatti, in un futuro più o meno prossimo, e i protagonisti dell'avventura sono sì due poliziotti, ma alla guida di massicci esoscheletri potenziati. Ovviamente, anche gli avversari da distruggere a mitragliate, e con l'ausilio di qualche granata, si presentano come robottoni dalle forme più o meno antropomorfe, mentre i pochi esseri umani che si riescono a intravedere all'interno del gioco fanno la parte di "quelli che non bisogna colpire altrimenti il punteggio cala miseramente". La libertà di movimento dei mech non viene limitata dalle semplici strade asfaltate, poiché, grazie ai retrorazzi posteriori, è possibile accedere a zone di gioco come spazi aerei o cunicoli in stile *Kileak the Blood*, nascosti nei punti più impensabili... Ma attenzione, si tratta sempre e comunque di spostamenti precalcolati, e sui quali non è possibile intervenire minimamente. La velocità di gioco è















Alcuni mostri di fine livello, come ad esempio questo, sono realizzati in grafica poligonale solida, la differenza con il classico bitmap si vede.



Una volta che la vostra energia sarà ridotta al limite, potrete sempre avvalervi delle potentissime granate o della sventagliata di mitra.

GLI ALIENI NON LA PIANTANO MAI

Un inesauribile esercito di cyborg invade la pacifica Tokyo mettendola a ferro e fuoco... Che sia finalmente giunto il momento di usufruire delle ferie che vi spettano?

...1



...2



... 3



e 4



abbastanza elevata, peccato non si possa dire lo stesso della quantità dei nemici, mentre, per quel che riguarda il numero e la lunghezza degli stage, questi sono cinque e tutti abbastanza "consistenti"... E probabilmente da questo punto di vista *Horned Owl* merita una lode, sebbene il livello di difficoltà, davvero semplice a meno che non si selezioni la modalità ultra hard, che per due giocatori risulta ugualmente poco longeva, ne mini l'attrattiva. Degni di nota alcuni particolari come l'enorme interattività con gli sfondi (sparando sulle casse è possibile bucherellarle, inoltre si può distruggere qualsiasi elemento sullo schermo che non siano pareti di palazzi) e l'uso di uno degli shift per ricaricare la pistola/mitragliatore al posto di sparare fuori dallo schermo, davvero molto comodo. Un aspetto in generale molto pulito, delle musiche abbastanza in tema e lo snodarsi della trama attraverso animazioni in pieno stile manga, senza dimenticare i soliti, curiosissimi dialoghi in giapponese (che speriamo vengano tradotti in un linguaggio più comprensibile, nell'edizione europea del gioco), che contribuiscono a fare di *Horned Owl* un prodotto più che discreto, che a parte il fattore sfida dovrebbe rimanere degno di considerazione.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



Lo stage nei tunnel infestati di robot nemici, è uno dei più affascinanti del gioco

SPARAMI QUI, QUO E QUA

Dopo l'uscita di *Virtua Cop* non c'era altro da fare che attendere. Era logico che anche per la PlayStation uscisse un titolo dotato di pistola. Questo Horned Owl non si dimostraenza della Sega, ma se non altro si dimostra un esempio che, non abbiamo dubbi, verrà presto seguito con altri giochi di questo tipo, magari partendo proprio da *Time Crisis*, il coin op della sempre attiva Namco.









PLAYSTATION

HORNED OWL

Dopo l'uscita del tristissimo *Revolution X*, era proprio ora che arrivasse per PlayStation uno sparatutto godibile e coinvolgente come *Horned Owl*, anche se d'altro canto era prevedibile aspettarsi dalla Sony un titolo che avesse i requisiti per tenere testa al suo più diretto concorrente, *Virtua Cop*. A differenza del gioco della Sega però, solo gli ambienti visitati dalla "telecamera virtuale" sono stato creati con tecnica poligonale, mentre per quanto riguarda tutti gli "elementi di fondo" distruggibili e i nemici incontrati (a parte qualche mostro di fine livello) si è fatto ricorso alla grafica bitmap, scelta che ha sicuramente consentito una maggiore concentrazione di sprite su schermo. I continui spostamenti e le rotazioni dell'angolo di visuale donano un ritmo frenetico all'azione di gioco, e nello stesso tempo compiono una vasta e incredibile panoramica sulla città nella quale si svolgono gli scontri, ricreandone perfettamente l'ambientazione e l'atmosfera avveniristica. Peccato però che *Horned Owl* sia veramente troppo semplice.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ

Godibilissimo fin dal primo istante sia col joypad che con la pistola. Divertente da soli e in compagnia

GRAFICA

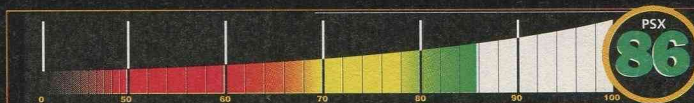
Ambientazione poligonale ben realizzata, la telecamera "virtuale" scorre veloce e compie discrete panoramiche sui suggestivi teatri che fanno da sfondo agli scontri

SFIDA

L'unico punto debole del titolo risiede proprio nella longevità, soprattutto se giocato con un amico

SONORO

Accompagnamenti musicali dal ritmo incalzante e per niente fastidiosi. Ottimi gli effetti sonori dei vetri in frantumi



SOTTO CONTROLLO



GAME power

4

ANNO 1996

Help



GUARDIAN HEROES

SATURN



Il nuovo picchiaduro a scorrimento della Treasure è sicuramente il miglior gioco di sempre nel suo genere, sia per 16, sia per 32 bit. Purtroppo, però, tutti i testi presenti nel gioco sono in giapponese e precludono la comprensione dello svolgersi della trama e dei diversi bivi che, mano a mano, si incontrano. Per semplificare la vita di tutti coloro che non comprendono la lingua del Sol Levante (e che, magari, non hanno comprato *Guardian Heroes* proprio per questo motivo), eccovi una guida che tenterà di condurvi attraverso i feroci combattimenti presenti nel gioco.

Si ringrazia il negozio Japan Planet di Monza (MI) tel. 039/322605 per averci gentilmente fornito il gioco

I PERSONAGGI DI BASE

Lo story mode consente l'utilizzo di "soli" quattro personaggi, la prima volta che lo si affronta. Una volta terminato il gioco, a questi quattro si aggiungerà un quinto personaggio, che fa la sua apparizione durante l'avventura. Come potete notare, il totale dei punteggi delle caratteristiche di ogni personaggio è una costante, in tal modo non esiste un guerriero complessivamente più forte di un altro.

MAGIE

Per lanciare una magia bisogna premere il tasto Z e scegliere l'icona dell'incantesimo desiderato. Tuttavia, grazie alla scelta veloce si può evitare questo procedimento e velocizzare l'operazione. Le sequenze di movimenti indicate in queste pagine presumono che il personaggio sia rivolto verso destra. Ovviamente, per effettuarle in direzione opposta basta invertire i movimenti.

Questa simpatica ragazzina possiede tutte le caratteristiche di un chierico. Come Randy, è, infatti, molto scarsa dal punto di vista dei combattimenti corpo a corpo, ma ha a disposizione un buon numero di magie. Diversamente dal mago, questi incantesimi hanno però natura essenzialmente difensiva.



NICHOLA NEIL

FORZA FISICA: 4
COSTITUZIONE: 4
INTELLIGENZA: 4
FORZA MENTALE: 8
AGILITÀ: 6
FORTUNA: 4


MAGIA

PALLA DI FUOCO
Come tutti i personaggi, anche Nichola è dotata di questo incantesimo offensivo e lancia inizialmente due palle di fuoco per volta. La scelta veloce è la stessa dell'evocazione ma funziona solo quando non si ha abbastanza mana per eseguire il precedente.


MAGIA

LUCE MAGICA
(scelta veloce ↓, ↓+Z)
Nichola crea un'area circolare di luce azzurra intorno a lei, che non può essere superata da nessun colpo o nemico; causa pochi danni ma è ottima in difesa.


MAGIA

CURA FERITE
(scelta veloce ↓, ↑+Z)
Con questa magia Nichola è in grado di rigenerare parte dei suoi punti vita. Se è al massimo, l'incantesimo cura le ferite degli amici in una ristretta area circolare.


MAGIA

RAGGIO DI ENERGIA
B+C
Dal cielo scende un raggio che ricopre totalmente Nichola. L'effetto è simile a quello della Luce Magica, ma ha una portata minore.


MAGIA

EVOCAZIONE
(scelta veloce ↓, ↘, →+Z)
Dal cielo cadono degli esserini gialli che, a contatto con i nemici, generano dei potenti fulmini. A volte l'essere creato è unico e viene di conseguenza lanciata una singola e potente scossa elettrica.


MOSSA SPECIALE

COLPO VOLANTE
↓, ↓+B o C
Nichola è in grado di sollevare un avversario e colpirlo più volte in aria, peccato per la lentezza generale con cui questa mossa viene eseguita.


MOSSA SPECIALE

SPINTA
↓, ↘, →+C
Con questa mossa è possibile allontanare i nemici per un bel tratto, purtroppo, però, i danni causati sono minimi.


MOSSA SPECIALE

ATTACCO VOLANTE
↓, ↓+B o C
Randy salta in verticale roteando il suo bastone e trasportando con se ogni nemico a contatto; infligge fino a dodici colpi consecutivi.


MAGIA

TEMPESTA DI FULMINI
(scelta veloce →, ↓, ↘+Z)
Attorno a Randy cadono un numero variabile (che dipende dal livello del personaggio) di fulmini, in grado di infliggere molteplici colpi ai nemici nel raggio d'azione.


MAGIA

INCANTESIMO CONGELANTE
(scelta veloce ↓, ↓+Z)
Una sezione circolare del pavimento viene ricoperta da energia congelante che ghiaccia, infliggendo molteplici colpi, qualunque personaggio entri in contatto con essa.


MAGIA

COLONNE DI FUOCO
(scelta veloce ↓, ↑+Z)
Randy è in grado di generare una serie di colonne di fuoco intorno a lui. Ottime le capacità difensive, ma non possiede una grande area di efficacia.

I bassi valori in forza e costituzione di Randy, insieme alle sue scarse capacità in combattimento corpo a corpo, sono pienamente bilanciati dall'ampia scelta di magie che questi ha a sua disposizione. Nel suo repertorio sono presenti incantesimi per ogni tipo di situazione e nemico.



FORZA FISICA: 3
COSTITUZIONE: 2
INTELLIGENZA: 9
FORZA MENTALE: 5
AGILITÀ: 5
FORTUNA: 2

RANDY M.GREEN


MAGIA

TORNADO
Randy genera un poderoso tornado intorno a lui, che lo difende da ogni attacco e che è in grado di colpire anche bersagli volanti.


MAGIA

RAGGIO LASER
La magia più potente di Randy, è un poderoso raggio laser in grado di infliggere numerosi danni a tutto ciò che si trova lungo la sua strada (personaggi del gruppo inclusi!).


MAGIA

PALLA DI FUOCO
(scelta veloce ↓, ↘, →+Z)
Come tutti gli altri personaggi anche Ginjirou può lanciare palle di fuoco. Come Harn però, anch'esso parte sparandone solo una per volta.

FORZA FISICA: 4
COSTITUZIONE: 4
INTELLIGENZA: 4
FORZA MENTALE: 8
AGILITÀ: 6
FORTUNA: 4

Come ogni ninja che si rispetti, Ginjiru combatte facendo uso delle arti marziali. Velocità e agilità sono le sue doti fondamentali, ma può contare anche su di un discreto repertorio di magie basate sull'elettricità. Un buon personaggio da controllare soprattutto per merito della sua varietà.



IBUCHI GINJIROU

MOSSA SPECIALE

DIFESA CIRCOLARE
Randy ruota velocemente il suo bastone davanti a lui. Sebbene questa mossa ingligga un buon numero di colpi è maggiormente efficace come difesa.


MAGIA

TEMPESTA DI FULMINI
(scelta veloce ↓, ↑+Z)
Esattamente identica alla magia di Randy, ne condivide pienamente i danni causati. Il numero di fulmini è, però, inferiore rispetto a quella lanciata da Randy.


MAGIA

SCOSSA ELETTRICA
(scelta veloce ←, ↓, →+Z)
Dalla mano di Ginjirou parte una potentissima e prolungata scossa elettrica in grado di infliggere pesanti danni. Efficace solo a corta distanza.


MAGIA

TELETRASPORTO
Ginjirou scompare e colpisce tutti i nemici vicino a lui con una potentissima ondata di elettricità. Molto utile anche come mossa evasiva.


MOSSA SPECIALE

PILE DRIVER
↓, ↘, →+B o C
Ginjirou comincia a girare su se stesso diventando quasi immune agli attacchi corpo a corpo. Mentre gira è possibile direzionare il ninja a destra e a sinistra.


MOSSA SPECIALE

UPPERCUT
↓, ↓+B o C
Questa mossa permette a Ginjirou di "sollevare" in aria un nemico a suon di pugni, infliggendogli molteplici colpi.


MOSSA SPECIALE

COLPO DEL FULMINE
(in volo) ↓, ↓+B o C
Dopo un salto o alla fine di un Uppercut, Ginjirou può atterrare generando un potente fulmine che lo ricopre e segue la sua traiettoria.


MAGIA

PALLA DI FUOCO
(scelta veloce ↓, ↘, →+Z)
Anche Harn è in grado di generare dei proiettili a ricerca che si dirigono verso l'avversario più vicino, bruciandolo. Harn comincia sparando un solo colpo.


MOSSA SPECIALE

CARICA
↓, ↘, →+B o C
Harn corre in direzione frontale e termina la sua corsa con una spallata.

Un classico gruppo fantasy non può assolutamente esistere senza un personaggio abile nel corpo a corpo. Harn rappresenta, infatti, il guerriero del party: dotato di una forza e di una resistenza senza pari, possiede il grande svantaggio di poter contare solo su di una singola (e poco potente) magia.



HARN SAMUEL

FORZA FISICA: 8
COSTITUZIONE: 7
INTELLIGENZA: 3
FORZA MENTALE: 5
AGILITÀ: 3
FORTUNA: 4


MOSSA SPECIALE

COLPO DI FUOCO
(in volo) ↓, ↓+B o C
Dopo che Harn ha saltato o effettuato un colpo volante, può ricadere a terra ricoprendosi interamente di fuoco, colpendo tutto ciò che incontra sulla sua strada.


MOSSA SPECIALE

COLPO VOLANTE
↓, ↓+B o C
Harn effettua una specie di montante aereo roteando la sua spada in avanti.


MAGIA

PALLA DI FUOCO
(scelta veloce ↓, ↘, →+Z)
Anche Selena possiede l'incantesimo standard di tutti i quattro personaggi di base e lancia, inizialmente, due proiettili come Randy.


MOSSA SPECIALE

COLPO INFUOCATO
↓, ↑+B o C
Selena descrive, con la sua spada, un arco che termina al suolo, generando una piccola colonna di fuoco.


MOSSA SPECIALE

COLPO A DISTANZA
↓, ↘, →+B o C
Dalla spada di Selena parte un'ondata di energia che procede in linea retta come una bolla di *Street Fighter*.


MAGIA

TEMPESTA DI NEVE
Dalla spada di Selena viene generata una vera e propria tempesta di neve che congela, in un area circolare, tutti i nemici a portata.

FORZA FISICA: 5
COSTITUZIONE: 5
INTELLIGENZA: 5
FORZA MENTALE: 5
AGILITÀ: 5
FORTUNA: 5



NICHOLA NEIL

Questo è il quinto personaggio che sarà utilizzabile solo dopo aver terminato il gioco. Come potete vedere dai punteggi è il combattente più "standard" di tutti: possiede buone magie e buone capacità di combattimento, ma il suo più grande vantaggio risiede nella possibilità di essere "personalizzato" a piacere procedendo nel gioco.


MAGIA

FULMINE
(scelta veloce ↓, ↑+Z)
Selena utilizza la sua spada per richiamare la potenza del fulmine e scagliarla in linea retta davanti a sé.


MAGIA

RAGGIO CONGELANTE
Ha lo stesso effetto del Laser di Randy ma, essendo basato sul ghiaccio, congela i nemici in linea colpendoli più volte.


MAGIA

SFERE CONGELANTI
(scelta veloce ↓, ↓+Z)
Simile alla Palla di Fuoco ma con effetti, ovviamente, contrari. Questi proiettili non sono a ricerca e Selena ne spara inizialmente tre.


MOSSA SPECIALE

COLPO VOLANTE
↓, ↓+B o C
Selena, roteando la sua spada, effettua un salto in diagonale che può trascinare con se i nemici, infliggendo loro colpi multipli.

LO SCONTRO CON CANNON

A metà del gioco, l'intero gruppo sarà costretto a fronteggiare il capo della gilda dei Maghi, Cannon. Al termine dei livelli 8, 9, 10, 11 e 12, le strade raggiungeranno infatti un punto di congiunzione, rappresentato da cinque bivi per cinque livelli diversi; il tutto preceduto da una "visione" della storia di *Guardian Heroes*. Se si opterà per una delle prime tre scelte, si sarà però costretti a sconfiggere in duello Cannon, che rappresenta uno dei più forti nemici del gioco. Oltre ad avere più di mille punti vita, possiede anche tutte le magie di tutti i personaggi a una potenza spaventosa. Se viene però scelta una delle due ultime strade, Cannon sarà automaticamente sconfitto dal Re in persona o da Vulgar.









IL GUARDIANO

Il guerriero non-morto che accompagna il gruppo nelle sue peregrinazioni è una pedina fondamentale per i terribili combattimenti di *Guardian Heroes*. Infatti, non potendo morire, è l'ideale per tenere a bada i nemici più pericolosi o per fornire copertura a un personaggio troppo debole. Con il tasto X è possibile impartire a questo guerriero cinque comandi essenziali.



COPERTURA
Il Guardiano si pone davanti al personaggio che ha dato quest'ordine e lo difende da chiunque tenti di attaccarlo.



PRIMA LINEA
Molto simile al comando di "copertura", ma il Guardiano attacca un nemico anche se non rappresenta un pericolo per i personaggio che gli sta dietro.



SECONDA LINEA
Il guardiano si pone dietro al personaggio che impartisce l'ordine senza attaccare spontaneamente. Le sue azioni sono esclusivamente difensive.



PARALISI
Il Guardiano resta totalemente immobile e inattivo, senza neanche rispondere agli attachi che gli vengono portati. Utile quando si vuole guadagnare un po' di esperienza.



BERSERK
Con ques'ordine il guerriero si scaglia come una furia contro ogni nemico e (una volta per livello) genera un'esplosione atomica capace di infliggere fino a 600, 700 punti danno!



IL PICCOLO CONIGLIO

Il coniglietto Ed, compagno di viaggio di Randy, può sembrare una simpatica mascotte, ma, in realtà, è in grado di combattere ad alti livelli. Quando Randy sta parando, può essere controllato in maniera parziale: per esempio, premendo insieme i tasti B e C, Ed si trasformerà in una palla di fuoco vivente che si scaglierà contro i nemici (molto utile quando Randy sta preparando un incantesimo). Ed è controllabile anche nel VS Mode e non è assolutamente un avversario da sottovalutare, grazie alle sue ridotte dimensioni e al suo letale attacco infuocato.



STAGE 1

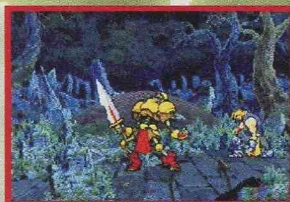




L'avventura dei nostri eroi comincia con un raduno all'interno di una capanna. I soldati del Re, però, tendono loro un'imboscata, dando fuoco alla capanna e costringendoli a una fuga attraverso le strade della città, prima, e un cimitero, poi, dove ad aspettarli si trova però una delle antiche armi magiche del Re che non possono sconfiggere. Una volta inflitti 500 danni al robot, farà la sua apparizione il Guardiano che lo finirà con un singolo colpo.


STAGE 2

STAGE 2





Da questo momento in avanti il guerriero non-morto si unirà al gruppo e sarà parzialmente controllabile tramite singoli ordini. Il suo aiuto si mostrerà subito fondamentale perché, dopo aver affrontato gli sgherri del malvagio Zulu, i personaggi verranno rinchiusi da due maghi in una gabbia di energia dove dovranno affrontare un ciclope. Una volta pulito il campo, è finalmente giunto il momento di prendere la prima decisione.


STAGE 4


STAGE 5


STAGE 3

STAGE 3





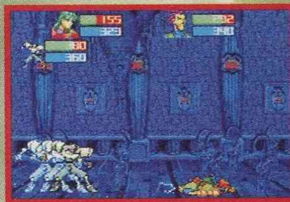
Questa strada condurrà il party attraverso una foresta infestata da terribili creature. Dopo qualche scaramuccia con delle piante un po' troppo cresciute, i primi problemi arriveranno con lupi e orchi (soprattutto a causa dei secondi). Una pianta gigante li attende, però, alla fine del livello, precedendo lo scontro con Cutty, appartenente allo stesso ordine di Selena Corsair (ne condivide, infatti, anche le potenti magie).


STAGE 6


STAGE 8

STAGE 4





Il primo percorso porterà il party all'interno della gilda dei maghi dove scopriranno un intero arsenale di armi magiche, come quella sconfitta al termine del primo livello. Per loro fortuna, però, sono ancora inattive e basterà eliminare i vari soldati nel livello per raggiungerne la fine. Qui, ad aspettare il gruppo ci sarà Cannon, capo della gilda dei maghi, che attaccherà tramite il suo miglior androide P-Silver.

 STAGE 12

 STAGE 7

STAGE 5





Il quinto livello vedrà il party in aiuto di un villaggio che sta opponendo resistenza ai soldati del Re, con scarsi risultati. Una volta aiutati i militari ribelli (i cavalieri in tenuta verde) a far fuori gli innocui soldati (prestate particolarmente attenzione a quelli con le alabarde), dovrà far fronte a una nuova minaccia: un gigantesco droide volante "evocato" dai maghi reali. Dopo averlo sconfitto sarà il turno del primo combattimento contro Zulu.

 STAGE 11

 STAGE 10

 STAGE 9

STAGE 6





Ciò che aspetta i nostri eroi è una trappola abilmente preparata dal più perfido sgherro del re, Zulu. Questi ha, infatti, assoldato dei banditi che infestano la zona per eliminare i componenti del party. Dopo aver dato un bel po' di mazzate al loro capo, questi se ne andranno, lasciando il coraggiosissimo Zulu da solo. Questi ci manderà contro la solita schiera di soldati e, infine, entrerà anche lui in combattimento, fuggendo prima di essere sconfitto.

 STAGE 11

 STAGE 10

 STAGE 9

STAGE 7





Il settimo livello è ambientato nella città presa d'assedio dalle forze del Re. All'inizio del livello, sulle mura ormai in rovina della città, la battaglia si svolgerà contro tre dei robot reali (fortunatamente non resistenti come quello del primo livello). Una volta disintegrati questi colossi, il party dovrà fronteggiare un buon numero di soldati e alabardieri reali e terminare lo scontro eliminando un gigantesco robot volante dall'ampio arsenale.


STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8





Di nuovo il campo di battaglia si trova su di un cimitero. I nemici sono ovviamente rappresentati da scheletri e zombi vari, ma al termine del livello, è in agguato una brutta sorpresa: un guerriero non-morto senza un braccio che porta la spada gemella di quella del Guardiano! La sua forza è, infatti, veramente temibile, ma una volta sconfitto, Harn potrà impugnarne la spada, ricevendo un sostanzioso bonus per ogni caratteristica.


STAGE 13

STAGE 14

STAGE 15

STAGE 16

STAGE 17

STAGE 9





Questo livello sorge in un luogo sconsacrato, percorso dalle anime dei morti. In questo nefasto luogo, infatti, hanno nascosto la loro "base" i banditi capeggiati da Macho, che dovremo sconfiggere. Prima di accedere al loro covo però, il gruppo dovrà passare attraverso un cimitero ricco di zombi e fuochi fatui (molto difficili da colpire) per poi scontrarsi con Vulgar, che scapperà prima di essere sconfitto.


STAGE 13

STAGE 14

STAGE 15

STAGE 16

STAGE 17

STAGE 10





Il decimo livello è ambientato in un villaggio dove tutti gli abitanti sembrano ipnotizzati e, al posto di fuggire durante i combattimenti, rimangono a morire ignari. Insieme ai classici soldati del Re, il party dovrà affrontare in questo livello un alto numero di Ciclopi che si presenteranno più forti che mai. Prima di confrontarsi con Cannon, dovranno poi vedersela con Vulgar e con un paio di maghi che tenteranno di intrappolarli.

STAGE 13
STAGE 14
STAGE 15
STAGE 16
STAGE 17

STAGE 11





Anche questa battaglia è ambientata nella foresta, dove i nostri eroi vengono fermati da un contingente armato, capeggiato da un vecchio amico di Harn, Gasher. Questi, dimostrando la sua lealtà, congederà i soldati, affrontando il gruppo da solo. Non pensate per questo che sia un facile avversario: i suoi colpi sono in grado di infliggere un gran numero di ferite. Una volta sconfitto, il gruppo dovrà fronteggiare dei banditi, liberare la principessa e arrivare al confronto con Cannon.

STAGE 13
STAGE 14
STAGE 15
STAGE 16
STAGE 17

STAGE 12





Continuando, dal livello quattro, l'inseguimento di Cannon, i nostri eroi si troveranno a combattere in un villaggio totalmente occupato dalle potenti armi magiche reali. Questi giganteschi robottoni arriveranno a combattere i serie di tre, accompagnati da un nutrito manipolo di soldati. Dovrete fare particolare attenzione al loro laser frontale, in grado di infliggere fino a venti colpi in serie!

STAGE 13
STAGE 14
STAGE 15
STAGE 16
STAGE 17

STAGE 13





Questo livello ha una conformazione piuttosto unica nel suo genere. Prima ancora di cominciare il combattimento, dovrete, infatti, effettuare una scelta. Decidendo per le prime due opzioni cambierete subito livello, con la terza resterete invece nel livello 13 e dovrete spazzare via un gigantesco robot e un contingente intero di cavalieri. Una volta finito il combattimento dovrete scegliere se recarvi al livello 24, 25 o 26.

 STAGE 18

 STAGE 19

 STAGE 13

STAGE 14





Dopo aver sconfitto Cannon, il gruppo si ritroverà nuovamente a dover salvare una città caduta nelle mani delle truppe imperiali. Questo si tradurrà in un violento scontro con le armate scelte del Re. Con l'aiuto dei tre cavalieri ribelli, il party dovrà fronteggiare i soliti droidi e un contingente formato da Preti Distruttori e Cavalieri, capeggiato da Vulgar che fuggirà (tanto per cambiare) prima di venire sconfitto.

 STAGE 18

 STAGE 19

 STAGE 20

STAGE 15





L'attacco al palazzo reale sarà un duro passo per i nostri eroi. All'entrata delle stanze reali ci saranno, infatti, un gran numero di giganti a fare la guardia. Una volta penetrati nelle sale interne, maghi, cavalieri e destroyer priest impediranno l'accesso alla sala del trono. Al termine del livello, come avviene negli stage 18, 19 e 22, il gruppo incontrerà il Re che sarà ucciso dai tre cavalieri verdi ribelli.

 STAGE 19

 STAGE 20

 STAGE 21

 STAGE 22

STAGE 16





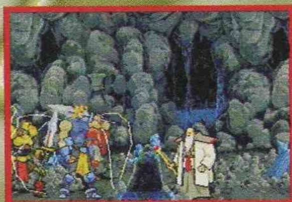
Scegliendo questo livello, il gruppo si metterà all'inseguimento di Cannon, fuggito prima del confronto all'interno di oscure caverne. Queste sono abitate da un bel po' di mostri che andranno da maghi di alto livello, zombi e orchi, fino ad arrivare a un buon numero di ciclopi. Una volta riusciti a farsi largo tra tutti i nemici, i nostri eroi troveranno finalmente Cannon che sarà ucciso da un velocissimo Vulgar, divenuto improvvisamente nostro alleato.

 STAGE 21

 STAGE 22

 STAGE 23

STAGE 17





Molto simile al livello 16, questo stage varia per il finale a cui il party va incontro. Dopo il solito gran numero di avversari da affrontare (alla terza ondata vi consiglio di mandare il Guardiano in Berserk), i nostri eroi ritroveranno, infatti, il temibile Cannon che però sarà istantaneamente ucciso da un potente fulmine scagliato dal Re in persona! Questi, infine, assumerà le sue vere sembianze mostrando l'aspetto di un demone.

 STAGE 21

 STAGE 22

 STAGE 23

STAGE 18



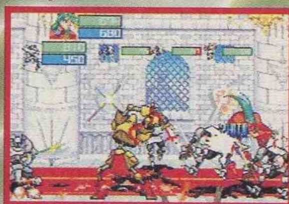


Il livello 18 porta i nostri eroi sulla strada per il palazzo reale. Per questo motivo i combattimenti in questo livello si faranno particolarmente duri. Si comincia subito con il dover affrontare subito un intero contingente di cavalieri, seguito a ruota da cinque giganti a guardia dell'ingresso principale. Una volta all'interno del palazzo, maghi, preti e cavalieri saranno a difesa del re che, al termine del livello, rivelerà la sua vera natura di demone!

 STAGE 24

 STAGE 25

STAGE 19





Come accade per i livelli 16 e 17, lo stage 19 è praticamente identico al 18, dal momento che il gruppo dovrà affrontare la stessa sequenza di combattimenti del precedente. Per riuscire a superarla indenni è consigliabile aspettare a utilizzare il berserk del Guardiano all'interno delle stanze reali, dove i nemici si faranno decisamente più pericolosi. Al termine del livello farà la sua apparizione il Re, che verrà però ucciso da Vulgar.


STAGE 24


STAGE 25


STAGE 26

STAGE 20





Questo livello è assolutamente identico allo stage 13 quando si sceglie il terzo bivio iniziale. Anche qui dovrete, infatti, affrontare un droide volante con più di mille Punti Vita e l'intero contingente di cavalieri reali che gli fa da scorta. Una volta ripulito tutto il livello (il Berserk del Guardiano è a dir poco essenziale) riincontrerete Vulgar, prigioniero di una gabbia di energia.


STAGE 24


STAGE 25


STAGE 26

STAGE 21





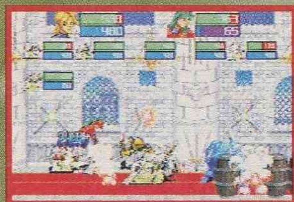
Il ventunesimo stage è ambientato nelle segrete del castello reale, dove i nostri eroi dovranno affrontare un vero esercito di terribili mostri. In successive ondate verranno, infatti, attaccati da "squadre" di Orchi e Ciclopi. A dispetto delle dimensioni, si rivelano più pericolosi i primi, dal momento che hanno la cattiva abitudine di parare i nostri colpi e contrattaccare istantaneamente. Ad aspettare i nostri eroi ci sarà poi l'incarnazione del Dio della Terra.


STAGE 26


STAGE 27


STAGE 28

STAGE 22


Ancora una volta lo scontro contro le forze del Re si svolge nel suo palazzo. Come accade negli stage 15, 18 e 19, il party dovra affrontare la crème dell'esercito reale, composta da cavalieri, maghi e destroyer priest, tutti di livello piuttosto elevato. I nemici arriveranno sia in ondate miste, sia simili (attenti a quella dei maghi) e daranno parecchio filo da torcere. Al termine del livello ci sarà P-Silver in versione potenziata che rapirà la principessa.

 STAGE 26

 STAGE 27

 STAGE 28

STAGE 23





La battaglia nelle caverne infernali sarà altamente impegnativa a causa dell'alto numero di mostri che il party dovrà affrontare. Dopo una prima ondata di roper, sarà il turno di un gran numero di goblin. Si deve prestare attenzione a questi mostri, poiché hanno la cattiva abitudine di parare quasi ogni colpo. Prima di poter raggiungere il prossimo bivio, dovrete poi combattere un secondo gruppo di roper, molto più potente del primo.

 STAGE 27

 STAGE 28

STAGE 24





Questo livello è sicuramente il più lungo e impegnativo di tutti. Ambientato nelle caverne infernali, al suo interno il party dovrà affrontare delle vere e proprie ondate di mostri differenti. Questi spazieranno da gigantesche piante carnivore, Orchi, Gargoyle e, infine, dei potentissimi ciclopi. Dopo un solo attimo di respiro, sarà però il turno di combattere l'incarnazione del Dio della Terra, che una volta sconfitto, rivelerà la sua vera natura in un difficilissimo combattimento.

 FINE

STAGE 25





In queste caverne, gli avventurieri andranno a caccia del malvagio Zulu. Naturalmente, il cattivone ha portato con sé l'intero arsenale di armi reali. Il più grande problema in questo livello è, infatti, rappresentato dai numerosi droidi che è necessario sconfiggere per andare avanti (attenti a quando esplodono). Alla fine del livello troverete Zulu che, una volta sconfitto (non si tratta di un compito impegnativo), tornerà in versione "Super".


CONTRO SUPER ZULU


CONTRO SUPER ZULU


CONTRO SUPER ZULU


CONTRO SUPER ZULU

STAGE 26





Questo livello rappresenta un ottimo preludio al duello finale contro il Dio del Cielo. Orchi, Roper e Gargoyle attaccheranno i nostri eroi in ondate progressive assolutamente letali che richiederanno grande abilità per essere superate. Prima di poter accedere al livello 29, dovrete, inoltre, sconfiggere la tremenda incarnazione del Dio della Terra, che non vi concederà un attimo di tregua.


STAGE 29

STAGE 27





Sempre all'interno delle segrete del castello reale, i nostri eroi si preparano ad affrontare la sfida contro l'arma definitiva dell'ormai defunto Cannon. Prima di poter arrivare a questo scontro dovranno vedersela, però, con tutte le forze reali rimaste, rappresentate da un nutrito gruppo di fortissimi cavalieri e droidi. Sul finale, quando il gruppo viene circondato da un'orda di armi magiche reali, l'apparizione di Vulgar gli permetterà di accedere all'ultimo livello.


STAGE 30

STAGE 28






FINE

Una volta usciti dalla sala del trono (dovrete vaporizzare ancora qualche arma magica reale), lo scontro si sposterà nel regno del cielo. Come comitato di benvenuto, i nostri eroi troveranno dei potentissimi cavalieri reali e destroyer priest. Dopo aver eliminato anche due fortissimi giganti, sarà il turno dell'incarnazione del Dio del Cielo (ma non della sua forma reale) e, infine, di Vulgar che, in tenuta bianca, sarà più forte che mai.

STAGE 29



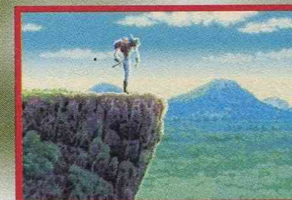



FINE

In questo livello è presente un unico nemico, ma si tratta sicuramente del più potente di *Guardian Heroes*. Il Dio del Cielo si presenterà prima sotto sembianze umane e, una volta sconfitto assumerà il suo reale, orribile aspetto. Cercate di conservare l'attacco Berserk del Guardiano per questa sua seconda apparizione, dal momento che vi servirà moltissimo per sconfiggere questa tremenda forza della natura.

STAGE 30






FINE

In questo livello dovrete combattere "solamente" con la versione potenziata dell'androide P-Silver, diventato G-Silver. Questi, oltre ad avere un numero spropositato di punti vita, è quasi immune a tutte le magie che gli vengono lanciate contro. Inoltre, sulla sua tesTa roteano quattro gemme che, agendo indipendentemente dal robot, sono in grado di generare colpi magici di incredibile potenza.

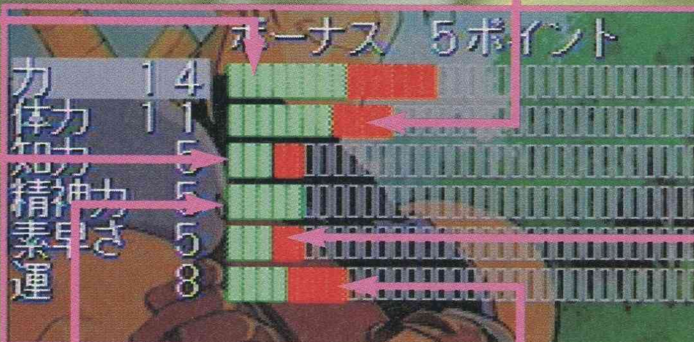
LE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

I sei valori che ogni personaggio possiede, influenzano notevolmente il suo rendimento in combattimento, sia dal punto di vista della magia, sia da quello del corpo a corpo.

FORZA
Questa caratteristica influenza, essenzialmente, la quantità di danni inflitti con un colpo di arma nel corpo a corpo. Per esempio Harn, a un valore massimo di 32, può infliggere fino a cento danni con una spadata.

COSTITUZIONE
Aggiungere punti a questo valore avrà due effetti principali: diminuire i danni subiti e aumentare il numero di punti vita "supplementari" ricevuti passando a un livello superiore.

INTELLIGENZA
Migliorare questa caratteristica significa modificare le capacità magiche del personaggio: maggiore sarà il valore di intelligenza, minore sarà il "costo" in punti mana delle magie che si vogliono lanciare.



AGILITÀ
Come logico, l'agilità influenza la rapidità dei movimenti del personaggio, sia per quel che riguarda la camminata o la corsa, sia per la frequenza con cui è possibile portare attacchi corpo a corpo.

FORZA MENTALE
Come l'intelligenza, questo valore ha effetto sulla magia: aumentando questa caratteristica gli incantesimi diventeranno via via più potenti. Per esempio, viene aumentato il numero di palle di fuoco lanciate con un singolo colpo.

FORTUNA
Di sicuro il valore più oscuro: sembra comunque che, aumentando questa caratteristica, sia possibile infliggere un maggior numero di colpi in combo con le mosse speciali.

I MOSTRI FINALI

A parte l'androide G-Silver, presente alla fine del livello 30, esistono altri quattro diversi mostri finali. Prima di affrontarli però, bisognerà vedersela o con le loro "versioni" più deboli, o con degli altri avversari particolarmente potenti.


Il Dio della Terra apparirà al termine del livello 24.


Il Dio del Cielo, invece, si troverà alla fine del livello 29.

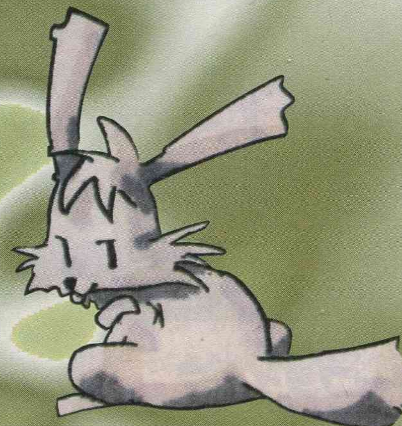

Super Zulu farà la sua apparizione dopo il livello 25.


Infine, Vulgar combatterà il gruppo alla fine del livello 28.

LO STAGE SEGRETO DI ALLENAMENTO

Nel livello tre, prima di scontrarsi contro Midi (la gigantesca pianta carnivora) è presente un passaggio che porta all'arena. Per accedervi dovrete passare al terzo livello di parallasse (quello più "lontano") e toccare un cartello che si intravede tra gli alberi. Il fine di questo schermo è solamente il guadagnare esperienza, combattendo contro i mostri che ci sfidano di volta in volta. Quando si termina un combattimento, è possibile scegliere se continuare a lottare (prima opzione), oppure tornare al livello tre dello Story Mode (seconda opzione).





IL VS MODE

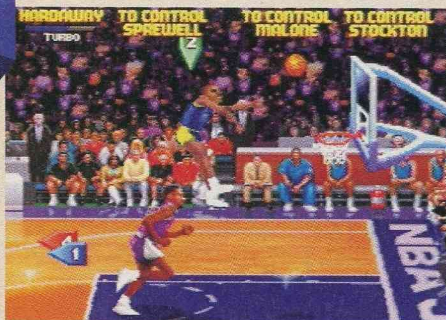
I personaggi che potrete controllare nel VS Mode partono da un minimo di cinque (i quattro di base e il coniglio Edward), fino a un massimo di quarantacinque. Procedendo nello Story Mode, ogni personaggio sconfitto diventerà selezionabile nel VS Mode, con la singola eccezione del guardiano Non-morto, che diventerà accessibile solo se avrete visto tutti i finali del gioco.



RANDOM


Virtua fighter 2


Sega Rally


NBA JAM Tournament Edition


Viewpoint

VIRTUA FIGHTER 2

SATURN

TRUCCHI VARI

Per vedere l'aquilotto di hawk: nello schermo di Jacky premere i tasti X, Y e Z simulataneamente su entrambi i joypad.

Per vedere dural in versione "no metal": finire il gioco a livello hard.

Per ascoltare le musiche di *Virtua Fighter 1*: tenere premuto L (oppure R) prima che la musica cominci all'inizio di ogni combattimento.

Per ottenere uno slow-motion replay: prima del replay tenere premuti i tasti A, B e C.

Per cambiare le posizioni di vittoria: alla fine del combattimento tenere premuti i tasti A, B e C.

SEGA RALLY

SATURN

PER ACCEDERE AL LAKE SIDE

Questo trucco vi permetterà di scegliere il tracciato di Lake Side nelle modalità di gioco Practice, Time Attack e quella per due giocatori. La nuova opzione apparirà anche nella schermata dei record e potrete selezionare la musica nella schermata delle opzioni riguardanti il sonoro. Per attivare il cheat si può agire in due modi:

1) Terminare la modalità di gioco Championship in prima posizione.

2) Premere X e Y simultaneamenre nella schermata per la selezione della modalità di gioco.

Una volta attivato, questo cheat rimarrà custodito nella memoria interna del Saturn.

PER GUIDARE LA STRATOS

La macchina nascosta del gioco di corse della Sega si può ottenere in due differenti modi:

1) Arrivando primo alla fine della modalità di gioco Championship.

2) Premendo in sequenza X, Y, Z, Y, X nella schermata per la selezione della modalità di gioco.

PER POTENZIARE LA VETTURA

Attivando questo trucco la macchina godrà di un'acellerazione maggiore. Per ottenere tutto ciò, tenere premuto il tasto X e premere il tasto C per scegliere un'auto nello schermo di selezione della vettura.

PER CORRERE CONTRO LA STRATOS

Tenere premuto il tasto Z e premere il tasto C per scegliere un tracciato e continuare a tenerlo premuto fino all'inizio della partita. Il trucchetto funziona nella modalità Practice.

PER ZOOMARE DURANTE LA SEQUENZA FINALE

Per zoomare quando viene mostrata la sequenza di chiusura, tenere premuti Z e GIÙ, quindi premere L o R per zoomare in avanti o all'indietro.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

PSX

PER GIOCARE CON I PERSONAGGI SEGRETI

Per poter provare i seguenti personaggi, tener premuto L1 e R1 mentre si inseriscono le iniziali e le date di nascita corrispondenti:

Gorilla: APE, April 2
Ad Rock: ADR, April 6
MCA: MCA, April 9
Mike D: M_D, July 1
Clinton: BIL, June 3
Hillary: HIL, November 6
Hugo: HOR, June 12
Larry B.: LAR, January 15
Heavy D: HEA, January 9
BooBu: THI, November 1
Frank T.: FNK, January 8
Air Dog: AIR, January 21
M.Hair: STH, December 8
Kabuki: KUB, April 14
Jax: JAX, March 1
Snake: SNK, June 15
C.Bull: BEN, Sept. 20

P.Carlo: CHA, May 4
T.Moore: MOE, June 8

VIEWPOINT

PASSWORD



Livello 1-1: CGG
Livello 1-2: CLL
Livello 1-3: CRR
Livello 2-1: FCF
Livello 2-2: FMF
Livello 2-3: FMK
Livello 3-1: HCH
Livello 3-2: HHC
Livello 3-3: HMH
Livello 4-1: KCK
Livello 4-2: KKC
Livello 4-3: KNG
Livello 5-1: KTL
Livello 5-2: MCM
Livello 5-3: MHH
Livello 6-1: PCP
Livello 6-2: PHK
Livello 6-3: PPC

PER OTTENERE L'INVINCIBILITÀ

Mettere in pausa e premere QUADRATO, QUADRATO, CERCHIO, CERCHIO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, SU, SU, GIÙ, GIÙ, L1, R1 e SELECT.

NFL GAMEDAY

TRUCCHI VARI

Nello schermo delle opzioni/password, inserire i codici:
OFFENSE: per migliorare l'attacco del team.
DEFENSE: per migliorare la difesa del team.
STICKUM: per migliorare la difesa siu lanci.
PICK.CITY: per migliorare gli intercetti.
BIG.BOYS: per aumentare la taglia dei difensori.
SKELETON: per giocare con due nuovi team.
URNOTREDE: per ottenere un livello di difficoltà supplementare.
MAYHEM: per aumentare il numero di falli nel gioco.
JUICE: per aumentarela velocità dei giocatori.
CANNON.ARM: per migliorare l'abilità dei quarterback.
STEROIDS: per aumentare la forza dei giocatori.

DOOM

PER ACCEDERE LIVELLI SEGRETI

Andare nello schermo delle password e inserire i seguenti codici:
JCGDNFL556
(Club Doom)
NOCL1P1N22
(the Mansion)
THYFL3S2YY
(the Marshes).

LOADED

PER ACCEDERE A UNA STANZA NASCOSTA

Usare la chiave blu per aprire la porta vicina all'uscita del secondo livello; entrare nella stanza e andare a sinistra per esplorarne una nascosta.

PER OTTENERE IL GOD MODE

All'inizio del secondo livello, tenere premuto L1 e premere simultaneamente X, CERCHIO e START cinque volte.

TWISTED METAL

CODICI VARI

Nello schermo delle password inserire i seguenti codici per attivare vari cheat:
QUADRATO, TRIANGOLO, CERCHIO, QUADRATO, QUADRATO
CERCHIO, CERCHIO, TRIANGOLO, QUADRATO, spazio
QUADRATO, TRIANGOLO, X, spazio, CERCHIO
TRIANGOLO, spazio, QUADRATO, CERCHIO, CERCHIO
TRIANGOLO, X, CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO.

TEKKEN 2

PER SELEZIONARE ALEX O ROGER

Tenere premuti i pulsanti dei calci destro e sinistro, inserire i soldi e (rapidamente) premere START, tenendolo premuto finché non compare lo schermo di selezione del numero di giocatori; scegliere, lasciare START (ma tenere sempre premuti i pulsanti dei calci) e premerlo di nuovo per entrare nello schermo di selezione dei personaggi. Per scegliere Alex, lasciare il pulsante del calcio sinistro e premere SU due volte; per Roger, lasciare il pulsante del calcio destro e premere SU due volte.

RETURN FIRE

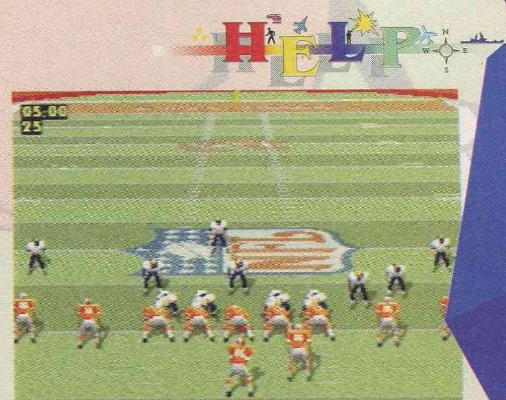
PER OTTENERE L'INVINCIBILITÀ

Evidenziare l'unità che si vuole usare, premere C, tenere premuti L, R, B, C e X, premere GIÙ + A.

SPACE HULK

TRUCCHI VARI

Nello schermo Mode Select comporre coi tasti la parola ABRACADABRA



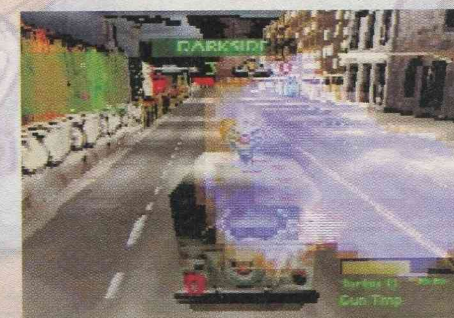
NFL Game day



Doom



Loaded



Twisted Metal



Return Fire


Space Hulk


Toy Store



Batman Forever



Fatal Fury Special



FIFA 96

(D=GIÙ e R=DESTRA).

TOY STORY

PER SALTRE DI LIVELLO

MD

Nella schermata iniziale premere A, B, DESTRA, A, C, A, GIÙ, A, B, DESTRA, A. Se il trucco ha funzionato, si sentirà una risata. Per saltare i livelli, premere START e poi A all'inizio di ogni quadro.

INVINCIBILITÀ

Nel Red Alert level collezionare sette stelle e saltare nella scatola dei giocattoli. Tenere premuto GIÙ per cinque secondi. Se il trucco ha funzionato, la stella nell'angolo in alto a sinistra ruoterà su se stessa.

TOY STORY

INVINCIBILITÀ

SNES

Nella stanza di Andy appoggiare il secchio dei soldatini sulla cassettiera, andare sul cassetto più in basso e tenere premuto GIÙ per cinque secondi. Se il trucco ha funzionato, la stella nell'angolo in alto a sinistra ruoterà su se stessa.

PER SALTARE DI LIVELLO

Nella stanza di Andy stare sul secchio dei soldatini e tenere premuto GIÙ per quattro secondi. Per saltare i livelli premere START e poi SELECT all'inizio di ogni quadro

(N. B.: il trucco funziona solo se si ha l'invincibilità).

BATMAN FOREVER

SNES

PER SCEGLIERE IL LIVELLO

Nella schermata delle opzioni premere: SINISTRA, SU, SINISTRA, SINISTRA, A, B, Y.

FATAL FURY SPECIAL

PER USARE RYO SAKAZAKI

NG

In *FFS* è contenuto un 16° personaggio, si tratta di Ryo Sakazaki di Art of Fighting. Per incontrarlo bisogna completare il gioco battendo per 2-0 tutti gli avversari. Per usare Ryo, bisogna raggiungerlo, salvare la posizione, batterlo, e quindi aspettare che parta il demo. Dopo aver udito la parola "Fight", bisogna premere sul primo joypad: SU, SINISTRA, GIÙ, DESTRA, SU, A, SU, DESTRA, GIÙ, SINISTRA, SU, C. A questo punto bisogna premere START e selezionare il VS Mode. L'immagine di Ryo dovrebbe apparire in basso a destra di fianco a Krauser.

FATAL FURY 3

CHIBI MODE

NG

Nel Chibi Mode i personaggi vengono ridotti a 1/3 delle dimensioni originali. Per attivarlo bisogna premere B e C su entrambi i joypad contemporaneamente, subito dopo aver selezionato il proprio combattente.

EXPERT MODE

L'Expert Mode serve per aumentare la difficoltà del gioco. Per attivarlo bisogna premere i seguenti tasti nel "How to play" demo: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, CENTRO, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA. La parola "Expert" dovrebbe apparire al centro in basso allo schermo.

FIFA INTERNAT. SOCCER '96

PER INSERIRE DELLE OPZIONI SEGRETE

PSX SATURN

Iniziare una partita, mettere in pausa e selezionare "Options". A questo punto effettuare una o più delle sequenze riportate qui sotto, si dovrebbe sentire un "Click". Ora, selezionare "Resume Game", e mettere nuovamente in pausa. Posizionarsi su "Options" e premere QUADRATO (PSX) o A (Saturn). Se tutto ha funzionato, dovrebbero apparire le nuove opzioni.

Invisible Walls:
(PSX) 3 volte X, TRIANGOLO, 3 volte QUADRATO, TRIANGOLO
(SAT) 3 volte B, Z, 3 volte A, Z

Dream Team:
(PSX) QUADRATO, QUADRATO, TRIANGOLO, TRIANGOLO, X, X, QUADRATO, QUADRATO
(SAT) A, A, Z, Z, B, B, A, A

Super-Shoot:
(PSX) QUADRATO, TRIANGOLO, QUADRATO, X, QUADRATO, TRIANGOLO
(SAT) A, Z, A, B, A, Z

Casa: SQUARE/NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1



I combattimenti di *Mario RPG* si basano su di un sistema a turni e azioni come accadeva nei vecchi GDR.



Questo schema è un divertentissimo bonus stage dove sarà possibile raccogliere un gran numero di monete.

SUPER MARIO RPG



Al momento dell'annucio ufficiale, le persone che attendevano spasmodicamente l'uscita di questo gioco erano molteplici. D'altra parte le premesse erano a dir poco sensazionali: la Square, la più esperta, più apprezzata e più famosa software house specializzata nella realizzazione di avventure e Role Play Game per console, aveva accettato di realizzare in collaborazione con la Nintendo un gioco di ruolo che avesse per protagonista Mario. A esultare erano i fan di due interi generi, dato che con questo gioco si fondevano le migliori menti dei rispettivi campi. Fortunatamente, la Nintendo in questo caso si è dimostrata una vera signora. Aveva promesso che *Super Mario RPG* sarebbe stato nei negozi giapponesi per il 9 marzo, e così è stato. Probabilmente è stato tutto merito della Square, ma non stiamo troppo a sindacare e accontentiamoci di poter finalmente mettere le mani sulla nuova, particolare, avventura dell'idraulico italo-americano più amato nel mondo.

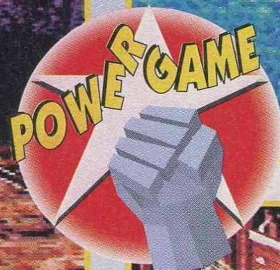
Non appena si inizia a giocare, risulta subito evidente la natura stessa di *Super Mario RPG*. Si tratta di un gioco volutamente destinato a un pubblico molto ampio, realizzato allo scopo di coinvolgere avventurieri e piattaformisti. Per raggiungere l'obbiettivo, la Square ha scelto





Saltando sotto i forzieri con il punto di domanda, si otterranno vari bonus.









La grafica degli interni è sicuramente quella di maggiore impatto.





Nel villaggio troverete il vostro primo compagno di viaggio e un comodo negozio dove comprare tutto il necessario.

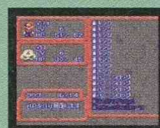




la strada della mediazione e ha fatto il possibile per non spaventare chi non è avvezzo a menu e sotto-menu. Già il lungo demo iniziale presenta molte delle situazioni che si troverà ad affrontare il giocatore, in più, la narrazione dell'antefatto, classica di questo genere, è completamente interattiva e serve per far apprendere ai neofiti le nozioni basilari sullo schema di gioco. La Principessa Peach è stata nuova-

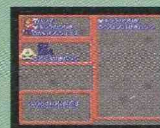
USER FRIENDLY

Noi di Game Power siamo molto buoni. Per evitare di farvi impazzire nella comprensione dell'ermetico manuale di istruzioni vi forniamo in questo box qualche informazione utile per la gestione dei menu.



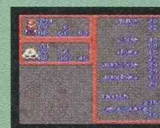
INVENTARIO 1

Gli oggetti posti nella colonna di destra si possono raccogliere per i livelli o comprare nei negozi. Ad esempio, per ricaricare i punti vita di un personaggio basta selezionare la scritta corrispondente e assegnarla al prescelto.



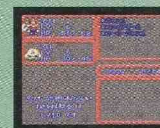
INVENTARIO 2

Nei negozi si possono anche comprare potenziamenti per i personaggi che migliorano le loro caratteristiche di attacco, difesa e magia. Ogni personaggio ha degli oggetti specifici: il martello, ad esempio, può essere assegnato a Mario.



CARATTERISTICHE

In questa schermata vengono riportate le caratteristiche del personaggio indicato. I valori sono doppi perché indicano se si indossa qualche oggetto particolare che potenzia quella data caratteristica. In basso a destra è indicato il numero di nemici battuti, e quelli da battere per salire di livello.



INCANTESIMI

In teoria in questo menu si possono leggere le caratteristiche delle varie magie di ogni personaggio. Purtroppo gli ideogrammi lasciano intuire ben poco.







Dal menu generale è possibile accedere alla mappa globale del

È morto il re, viva il re! Quanti hanno pensato che lo SNES non avrebbe avuto più alcun futuro, avevano sicuramente ragione, ma *Super Mario RPG* è comunque un grandissimo gioco, che rappresenta un po' l'ultimo respiro di un moribondo. Certo *Chrono Trigger* rimane ancora il miglior gioco fatto dalla Square, ma questo nuovo titolo ha tutta un'altra atmosfera. Quanti sono stati abbastanza furbi da non vendere lo SNES, dopo aver comprato una nuova console, devono assolutamente accattarsi questo titolone. Stesso discorso vale per chi possiede solo lo SNES, a patto che abbia voglia di comprendere gli interminabili testi in giapponese.

STREGA COMANDA COLOR...

Quando si sale di livello si può scegliere quale delle tre caratteristiche di base aumentare maggiormente.



ATTACCO

L'icona con il martello permette di aumentare ulteriormente i valori di attacco e difesa del personaggio



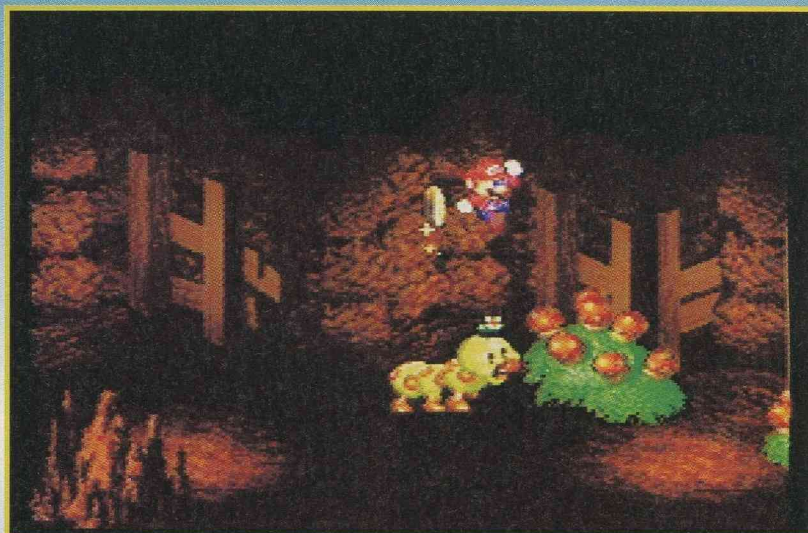
COSTITUZIONE

L'icona HP consente di aumentare il numero base di punti vita, ovviamente importantissimi per non dover continuamente ricominciare.



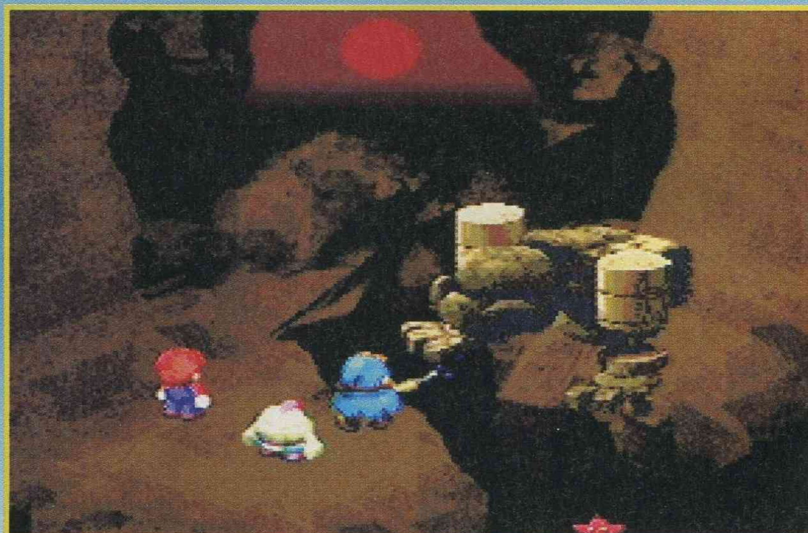
MAGIA

La stellina migliora le capacità magiche del personaggio, consentendogli di lanciare più incantesimi durante i combattimenti.







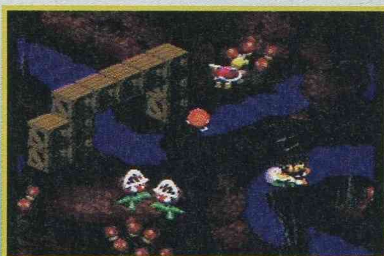


I mostri di grandi dimensioni sono stati ottimamente realizzati grazie agli effetti di rendering. Peccato non si raggiungano i livelli dell'ACM usato dalla Rare.





Dopo l'attacco, si può ottenere un secondo colpo premendo nuovamente A.



combattimento. Grazie a quattro menu, corrispondenti ai quattro tasti colorati del joypad, si possono eseguire diverse azioni come combattere, scappare, lanciare magie e utilizzare vari oggetti. Il combattimento si svolge a turni. Uno dopo l'altro tutti i personaggi coinvolti effettuano la loro mossa e, alla fine, in caso di morte si è costretti a ricominciare da uno dei numerosi punti di salvataggio disse-

mente rapita da King Koopa, nemico storico di Mario, che sembra avere un debole per lei. Mario si reca al castello del malvagio rettilone per liberarla, ma qui accade qualcosa di molto strano, dopo aver affrontato i deboli sgherri del Re, il nostro amico baffuto si trova immediatamente a combattere l'arcinemico che, una volta sconfitto, precipita in un pozzo senza fondo. Impossibile! Non può essere tutto così facile. Infatti, non appena Mario si avvicina alla Principessa, un enorme spada dall'elsa antropomorfa, si conficca nel castello scarventando lontano il nostro alter-ego. Proprio qui inizierà la nostra avventura, che ci vedrà costretti ad attraversare nuovamente l'intero regno, alla volta del castello, per sconfiggere il nuovo terribile nemico.

La visuale isometrica permette di muoversi in un ambiente pseudo-tridimensionale dove scorrazzano i vari avversari storici di Mario, come le diaboliche tartarughe alate, che tante volte ci hanno fatto disperare. Quando lo sprite del protagonista entra incontatto con un nemico, lo schermo si distorce e si viene immediatamente catapultati nell'arena di









minati qua e là, mentre in caso di vittoria si viene ricompensati. Alcuni nemici si trasformano in preziose monete d'oro, essenziali per acquistare potenziamenti di vario genere, altri rilasciano vari bonus e, in ogni caso, più avversari si sconfigge, più il personaggio che si controlla sale di livello. Infatti, a ogni personaggio corrispondono numerosi valori numerici che determinano il numero dei suoi punti vita, la sua potenza in attacco, la sua capacità di resistere ai colpi e la sua capacità di lanciare incantesimi. Inoltre, con il procedere del gioco, a Mario si affiancano altri personaggi che lo aiutano negli scontri e che dovremo gestire esattamente come si fa con il protagonista. Tra questi, incredibile a dirsi, ci sarà anche il Re Koopa, intenzionato a riprendere possesso del suo castello. Questi personaggi si incontrano nei vari villaggi e centri abitati, dove si possono fare preziose conoscenze e dove si possono migliorare le proprie caratteristiche. Tuttavia, questi sono tutti elementi standard per un RPG, la cosa originale è proprio il modo in cui Mario si muove all'interno del suo mondo. La particolare visuale isometrica ha infatti permesso di inserire piattaforme, tubature, livelli subacquei e molti altri elementi tipici della serie originale. Inoltre, quando Mario non è impegnato in un combattimento, può correre e saltare e, in questo modo, può anche evitare di scontrarsi con i vari nemici. Altro dato caratteristico è la conformazione stessa del mondo: appare esattamente come in *Super Mario World*, ovvero suddiviso in aree e disseminato di puntini e linee tratteggiate che indicano strade e locazioni. Ovviamente non mancano anche i classici bonus stage e vari simpatici sottolivelli, dove incontreremo anche il simpatico dinosauro Yoshi, compagno di mille avventure. Terminiamo segnalando pregi e difetti. Innanzitutto, la grafica benché curata e simpatica non ha lo stesso impatto di quella di *Donkey Kong Conutry*, e in alcuni livelli risulta stranamente "povera", anche se nel complesso è comunque molto piacevole. Inoltre, gli amanti di *Secret of Mana* e *Chrono Trigger* potrebbero rimanere un po' perplessi e considerare questo gioco come un passo indietro sulla strada dell'RPG perfetto, tuttavia, bisogna considerare che questo era sicuramente il modo migliore per permettere a Mario di spopolare anche in questo genere di giochi, e che quindi bisogna accettarlo così com'è. In definitiva, consigliamo vivamente l'acquisto di *Super Mario RPG* a tutti quelli che vogliono bene al SNES, alla Nintendo e alla Square, a quelli che amano gli RPG e i giochi di piattaforme, e in generale a tutti quelli che non vogliono perdersi un gran bel pezzo di software. Tutto questo con un'unica riserva: nel gioco sono contenute moltissime scritte, tutte interamente in giapponese, questo pregiudica inevitabilmente la giocabilità e la comprensione dello svolgersi dei fatti, di conseguenza siate preparati psicologicamente!

• Trust

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)





Le palle di fuoco sono una delle prime magie che avrà a disposizione Mario.

SUPER MARIO RPG

Non cominciate a tempestarci di telefonate. Diamo 90 a *Super Mario RPG* per ricordare a tutti i lettori che la versione da noi provata era quella giapponese. Infatti, nessun RPG che si rispetti può essere apprezzato appieno se non si riesce a capire praticamente niente di quello che succede e di quello che si fa. In realtà, in questo caso la situazione è meno grave, grazie alla natura stessa del gioco, che si pone come perfetta via di mezzo tra due generi differenti. Tuttavia, viste le potenzialità del titolo in questione, sarebbe masochistico rinunciare ad apprezzarlo appieno, solo per il desiderio di giocarci prima possibile. La pazienza è una virtù che può dare grandi soddisfazioni, quindi il nostro consiglio è di attendere la versione occidentale, a patto che, ovviamente, giapponese e inglese per voi non siano la stessa cosa, nel qual caso potete pure correre a ripulire i negozi. Per il momento, dunque, gli assegnamo un bel Power Game, ma ci riserviamo delle modifiche al voto, non appena verrà tradotto.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ

La visuale isometrica le prime volte crea un po' di confusione, per il resto ottima

GRAFICA

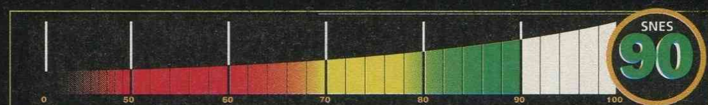
L'impatto grafico non raggiunge i livelli di Donkey Kong Country, comunque si difende egregiamente

SFIDA

Sarà un impresa dura portare a termine il gioco, soprattutto non capendo che cosa ci viene detto

SONORO

Ottima colonna sonora che propone numerose varianti dei classici motivi che accompagnano da sempre Mario

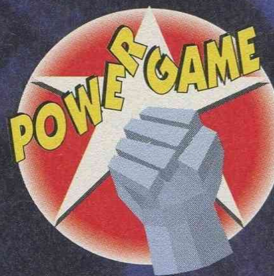


SOTTO CONTROLLO



Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

ALIEN TRILOGY





Iniziamo subito rassicurando i poveri videogiocatori esasperati da tie-in di pessima fattura. *Alien Trilogy* è probabilmente una delle licenze cinematografiche meglio sfruttate, visto che riesce a mantenersi fedele ai film dell'acclamata serie, senza perdere punti sul piano della giocabilità. Per una volta, i soldi spesi per i diritti non sono stati sottratti dai costi di realizzazione, e questo ci ha permesso di ottenere un prodotto interessante non solo per il nome che porta. La lunga e ben realizzata sequenza introduttiva in computer grafica, riprende le scene di "Aliens" e ci immerge fin dall'inizio nell'atmosfera densa del pianeta L. V. 426, dove per la prima volta si sono trovate tracce di questa nuova razza. Ora il pianeta è stato colonizzato e gli alieni sono stati messi sotto osservazione per cercare di carpirne i segreti. Le cose, purtroppo, come al solito, non sono andate come previsto, gli esperimenti sono sfuggiti al controllo umano e gli alieni hanno preso di nuovo il sopravvento. La compagnia che gestiva le operazioni non può permettersi di abbandonare il progetto, per questo ora dovrà tentare di ri-impadronirsi degli insediamenti, mandando una squadra speciale di marine a fare piazza pulita dei nativi (rivistazione in chiave futuristica di tutte le spedizioni di conquista compiute dall'uomo nel corso della storia).

Il gioco si articola in svariate missioni e sottolivelli, nei quali bisognerà portare a termine determinati obbiettivi. Come un solitario Rambo dovremo ad-



Le "larve" aliene scorrazzano per i corridoi e non perdono occasione per saltare addosso ai poveri marine.



Il canne mozze non è molto credibile, ma svolge, comunque, egregiamente il suo compito. Provare per credere.



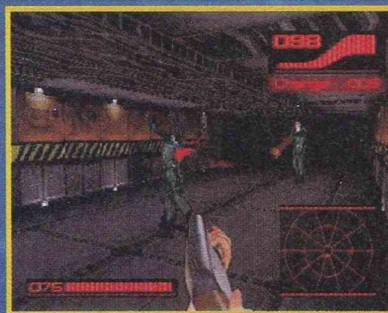
Facendo esplodere i barili si può accedere a zone altrimenti inaccessibili.

È LUI O NON È LUI?

Certo che è lui: H. R. Giger. Nato nel 1940 a Chur in Svizzera, Giger è famoso in tutto il mondo per i suoi particolarissimi disegni, dove prendono vita paesaggi e personaggi tratti dai suoi personalissimi incubi. Figure deformate e incredibili costruzioni architettoniche, capaci di affascinare i cultori dell'horror, del fantasy e della fantascienza, grazie anche alla cura estrema per i dettagli. Non a caso, quindi, Giger è stato scelto per creare il mondo degli Harkonnen di "Dune" e gli alieni di tutti e tre gli episodi di "Alien". In particolare, per il terzo episodio ha disegnato degli alieni più longilinei e atletici per adattarli alle esigenze della trama. Tra l'altro, Giger ha collaborato anche con il mondo dei videogiochi, creando l'ambientazione e i personaggi di *Darkseed I* e *II*, due discrete avventure della Cyberdreams.



E N S
O G Y


Alcuni esseri umani sono stati condizionati dalla razza aliena.

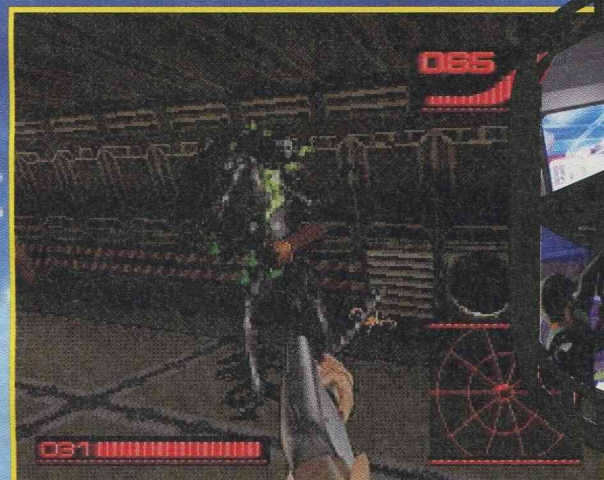

Queste fughe di gas sono letali, e bisogna evitarle a tutti i costi.


Da bravo marine, dovremo esercitarci al tiro a segno, utilizzando come piattelli questi alieni “saltellanti”.















Una volta trovato il lanciafiamme si potranno ottenere delle buone soddisfazioni.







Nella base aliena è d'obbligo fare esplodere le grosse uova.



Dietro ogni angolo può nascondersi un alieno, fortuna che c'è il radar.

dentrarci nelle basi infestate e attivare svariati interuttori, facendo attenzione alle aggressioni dei padroni di casa. Nel corso del gioco l'aspetto dei livelli e dei nemici varierà seguendo l'evolversi della trama, basata su mix delle tre pellicole cinematografiche. I piccoli e veloci "ragnetti" che infestano le prime stanze, vengono presto affiancati da alieni "adulti" e da esseri umani ormai condizionati dalla malefica razza aliena. Fortunatamente, oltre al livello di difficoltà cresce anche l'arsenale a disposizione, che propone sia il classico "canne mozze", sia un ben più letale lanciafiamme. Alla fine, l'aspetto del gioco che risalta maggiormente è l'incredibile atmosfera che cattura il giocatore. Grazie all'ottima giocabilità e al buon controllo via joypad ci si lascia immergere nelle varie situazioni, e ben presto anche il rumore dei propri passi che riecheggia nei corridoi comincia a incutere un certo timore. Il sonoro, infatti, corona la buona realizzazione visiva, fonendo l'ultimo elemento indispensabile per affermare l'ottima qualità del prodotto. Probabilmente *Alien Trilogy* non rivoluzionerà il modo di videogiocare, ma se non altro sfrutta ottimamente le svariate opportunità offerte dalla macchina e dalla trama, garantendo un divertimento duraturo a tutti gli appassionati del genere, che non temono l'ennesima sfida.

• ***Trust***







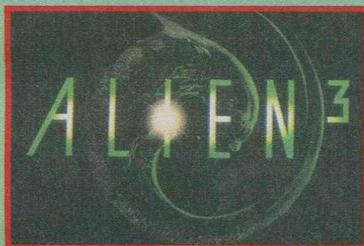


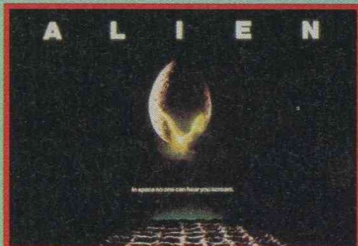


ALIEN: THE RESURRECTION



Alien Trilogy si basa, come si poteva facilmente intuire, sui tre episodi che compongono la saga cinematografica. Il primo fu "Alien", diretto da Ridley Scott e uscito nelle sale cinematografiche nel 1979. Racconta l'incontro/scontro tra un gruppo di scienziati/operai e una famelica creatura aliena, dall'aspetto ripugnante, con acido al posto del sangue e un'interminabile fila di denti. Ellen Ripley, interpretata da Sigourney Weaver, è l'unico superstite dell'equipaggio dell'astronave Nostromo, e diventa subito l'eroina preferita da grandi e bambini. Nel 1986 esce "Aliens", diretto da James Cameron: il titolo diventa plurale e gli alieni si moltiplicano. Ora si tratta di disinfestare un'intero pianeta, e tocca ancora a Ripley l'ingrato compito. La fortuna della Weaver è proporzionale alla sfortuna di Ripley, che, nel 1992 in "Alien 3", si ritrova ancora una volta alle prese con la nefasta razza aliena. Questa volta, però, manca il lieto fine, visto che la protagonista finisce bruciata viva insieme all'ultimo alieno.
Ma passiamo, ora, alle notizie veramente succose che faranno la felicità degli appassionati, visto che si fanno sempre più numerose e incontrollate le voci riguardanti il quarto episodio della serie. Pare che la 20th Century Fox voglia assolutamente che Sigourney Weaver sia la protagonista, per questo motivo Ripley tornerà come clone, mentre sembra sia stata abbanndonata l'idea di considerare il terzo episodio come un sogno. Non sentiremo più parlare, quindi, del caporale Hicks e di Newt, ma circolano voci che alla bella Sigourney verrà affiancata l'affascinante Winona Ryder. La trama si articolerà circa 200/300 anni dopo gli avvenimenti narrati in "Alien 3", e coinvolgerà pirati e mercenari spaziali, e si svolgerà su astronavi e forse sulla Terra. La Compagnia che meditava si sfruttare gli alieni non esiste più, ma alcuni resti di Ripley hanno permesso di clonarla. Purtroppo, Ripley portava dentro di se l'alieno, quindi ora la sua struttura è diversa e incorpora caratteristiche di entrambe le razze: maggiore velocità, agilità e forza, ma anche un conflitto interno e una sorta di legame telepatico con la razza aliena. Il titolo provvisorio è "Alien: The Resurrection" e la sua uscita è prevista per il 1997, per cercare di anticipare l'uscita di un altro attesissimo sequel: "Jurassic Park 2: The Lost World".













Bisogna fare attenzione a non calpestare il sangue acido degli alieni.

ALIEN TRILOGY

Alien Trilogy unisce in maniera convincente due generi di intrattenimento che possono contare su numerosi appassionati. Il nuovo genere degli sparatutto in soggettiva, portato al successo da *Doom*, si immerge nell'atmosfera cupa e fantascientifica della serie cinematografica di "Alien", e il risultato è più che soddisfacente. Benché a livello tecnico, infatti, non si riscontrino novità di rilievo, il gioco rimane comunque l'ideale per tutti i videogiocatori particolarmente legati a uno dei due mondi. L'engine grafico scorre fluido e senza alcuna incertezza, e propone strutture anche complesse, ricoperte da texture ispirate direttamente alle locazioni cinematografiche. Gli alieni non sono da meno, e si propongono nella stessa odiosa maniera che li ha caratterizzati nei film: sbucano da tutte le parti, quando meno ce li si aspetta, e non perdono occasione per rendersi pericolosi. Giocato di notte, nella propria stanza buia, *Alien Trilogy* è in grado di emozionare anche il giocatore più esperto, grazie anche, e soprattutto, a un commento sonoro particolarmente suggestivo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1–10: 8)

Il joypad si presta ottimamente al controllo del marine, permettendo di apprezzare al meglio gli intricati livelli

GRAFICA (1–10: 9)

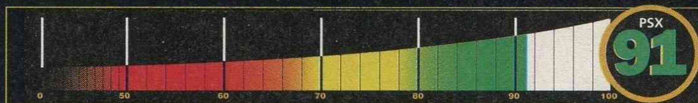
Le ambientazioni variano di livello in livello e presentano strutture complesse e suggestive

SFIDA (1–10: 8)

La possibilità di salvare alla fine di ogni livello non toglie spessore al gioco che resta decisamente impegnativo

SONORO (1–10: 9)

Il sonoro si presenta come la classica ciliegina sulla torta, visto che contribuisce ottimamente all'atmosfera del gioco



SOTTO CONTROLLO



Casa: PATRA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

LODE RUNNER
THE LEGEND RETURNS



Lode Runner è la conversione di un vetusto gioco con labirinto a schermo fisso, uscito per C64 ai tempi in cui per "64" non si intendevano ancora i bit, ma i Kbyte di memoria in dotazione al mitico personal della Commodore. Semplicemente disarmante dal punto di vista concettuale, quest'uscita della Patra si rivolge quindi prevalentemente ai "vecchi" videogiocatori, che nonostante il passare degli anni si potrebbero ancora divertire... Scappare dai mostriciattoli rossi scavando buche nel pavimento (facendo attenzione a non restarne prigionieri a propria volta), e raccattare tutte le gemmine dorate per poi raggiungere l'uscita e il quadro successivo, il tutto con una grafica alla quale anche a *Worms* dà del filo da torcere, potrebbe non sembrare entusiasmente alle nuove schiere di fruitori del mercato videoludico. Anche se, lo stesso *Worms*, ci ha insegnato com, una buona idea valga moltissimo anche solo in sé stessa! Opzione interessante si rivela essere il modo a due giocatori, che mai come in questo genere di titoli fa apprezzare le sue potenzialità: seminare bombe a scoppio ritardato, o dirottare l'attenzione dei mostri sul proprio compagno di avventure è semplicemente spassoso, ma anche collaborare, per avanzare più rapidamente di schermata in schermata, non stanca tanto in fretta. Ovviamente, sarebbe stato meglio fare come la Namco, e realizzare una compilation in modo da far capire chiaramente di che cosa si trattasse, e non far incappare in brutte sorprese un videogiocatore alle prime armi. Speriamo quindi che queste righe possano essere d'aiuto, sia a chi è ormai abituato a poligoni in quantità industriali, e magari desideri curiosare un po' nel passato dei videogiochi, sia a chi (come molti di noi) si diverte ancora come un matto quando ha l'occasione di cimentarsi sui "pezzi storici".

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



I personaggi rossi sono i nemici e bisogna evitarli a tutti i costi.



Nei primi schermi si può far pratica con i meccanismi di gioco.







LODE RUNNER

Bisogna ammettere che, se da una parte trovarsi davanti a giochi come questo *Lode Runner*, che ha avuto il suo momento di gloria sul Commodore 64, non può che accontentare i più anzianotti e nostalgici tra i videogiocatori, dall'altra lascia perplessi il fatto di continuare a giocare gli stessi titoli di ormai una decade fa su una piattaforma ben più potente (e costosa) di un C64. Con questo non vogliamo dire che non ci si possa più divertire lo stesso con prodotti di questo tipo, ma solamente che sarebbe più logico e onesto sfruttare le capacità di immagazzinamento dati del disco ottico, per riunire in una compilation (così come sta facendo la Namco) alcuni dei titoli più rappresentativi dell'epoca. Tutto ciò per spiegare come mai anche *Lode Runner* non sia riuscito a meritarsi il Power Game, che invece ha contraddistinto la serie di titoli della Namco. Questi ultimi, perlomeno, danno la possibilità di portarsi a casa sei giochi in un singolo CD. Meritevole, comunque, l'idea di inserire un Construction Kit.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Immediato e gradevole. Vi sorprenderete di come un gioco di questo tipo, con i suoi anni sulle spalle, possa riuscire a tenere incollati al video

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

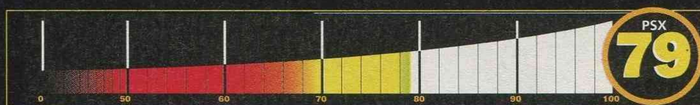
A parte i fondali, la grafica è rimasta invariata rispetto a quella del C64. Semplice e funzionale per quel che riguarda il gioco, un po' meno per la Playstation

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

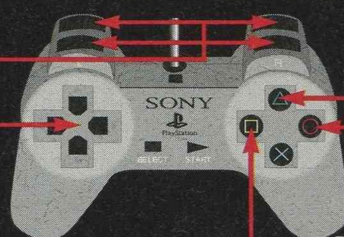
Malgrado un meccanismo di gioco ormai datato, LR riesce a esercitare un discreto interesse, considerando il construction kit e l'enormita' degli schermi a disposizione

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Non vi è una gran presenza di musiche o effetti sonori, ma quelli che ci sono sanno rendersi piacevoli



SOTTO CONTROLLO



Per posizionare una bomba

Per muovere il personaggio

Per raccogliere e depositare gli oggetti

Per creare una buca a destra

Per creare una buca a sinistra

ATLANTIDE

SATURN

CONSOLE EURO	749.000
CONSOLE USA	749.000
ACTION REPLAY NEW	149.000
JOYPAD SEGA	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ECLIPSE	109.000
JOYSTICK FIGHTING	119.000
JOYSTICK MISSION STICK	159.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	119.000
UNIVERSAL ADAPTOR	59.000
VOLANTE	179.000
AMOK	NOVITA'
ASTAL	128.000
BREAK THRU	98.000
CYBER SPEEDWAY	118.000
CYBERIA	128.000
DARIUS	118.000
DAYTONA USA	128.000
DEADALUS	118.000
DEFCON 5	128.000
DIGITAL PINBALL	118.000
F1 CHALLENGE	118.000
FIFA 96	118.000
GALACTIC ATTACK	118.000
GALAXY FIGHT	148.000
GEX	128.000
GHEN WAR	138.000
GOLDEN AXE THE DUEL	118.000
GUARDIAN HEROES	NOVITA'
HANG-ON G.P. 95	118.000
HIGH VELOCITY	128.000
HI-OCTANE	128.000
HOKUTO-NO-KEN	148.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	118.000
LUNAR	NOVITA'
MANSION OF HIDDEN SOULS	118.000
MINNESOTA FATS POOL	128.000
MORTAL KOMBAT 2	118.000
MYST	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	108.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	118.000
PANZER DRAGOON	128.000
PEEBLE BEACH GOLF	118.000
PRETTY FIGHTER-X	138.000
RACE DRIVIN'	118.000
RAYMAN	128.000
REVOLUTION X	128.000
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROMANCE 4 OF 3 KINGDOMS	138.000
SCORCHER	NOVITA'
SHANGHAI	128.000
SHIN SHINOBI DEN	118.000
SKELETON WARRIORS	NOVITA'
SOLAR ECLIPSE	128.000
SPOT GOES HOLLYWOOD	NOVITA'
STEAM GEAR MASH	118.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
THEME PARK	128.000
THE HORDE	118.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN S	148.000
TRUE PINBALL	128.000
VAMPIRE HUNTER	148.000
VICTORY BOXING	128.000
VIRTUA COP/PISTOLA	168.000
VIRTUA RACING	128.000
VIRTUAL STRIKER	NOVITA'
VIRTUAL OPEN TENNIS	128.000
WING ARMS	118.000
WORLD CUP GOLF	118.000
WORLD SERIES BASEBALL	118.000
X-MEN	128.000

OFFERTE

SIDE POCKET 2 x SAT
LIRE 68.000

MYSTARIA x SAT
LIRE 98.000

VIRTUA FIGHTER 2 x SAT
LIRE 108.000

F1 CHALLENGE x SAT
LIRE 118.000

STREET FIGHTER ALPHA x SAT
LIRE 128.000

VOLANTE x SAT
LIRE 179.000

DINO DINI SOCCER x MD
LIRE 48.000

SHAQ-FU x MD
LIRE 48.000

CASTLEVANIA x MD
LIRE 48.000

MICKEY & DONALD x MD
LIRE 68.000

...novita' per
MEGADRIVE
SUPER-NES

OFFERTE

ACTUA SOCCER x PSX
LIRE 98.000

GOAL STORM x PSX
LIRE 98.000

MICKEY MOUSE x PSX
LIRE 98.000

TOTAL NBA 96 x PSX
LIRE 108.000

JOYPAD x PSX
LIRE 39.000

VOLANTE x PSX
LIRE 149.000

SUPER STREET FIGHTER 2 x SN
LIRE 48.000

DOOM x SN
LIRE 118.000

YOSHI'S ISLAND x SN
LIRE 138.000

DONKEY KONG COUNTRY 2 x SN
LIRE 148.000

...novita' per
GAME GEAR
GAMEBOY

PLAYSTATION

CONSOLE EURO/M.CARD	749.000
CONSOLE USA/M.CARD	799.000
JOYPAD SONY	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ARCADE	139.000
JOYSTICK HORI FIGHTING	119.000
LINK CABLE	59.000
MOUSE	69.000
ACTUA GOLF	NOVITA'
ACTUA SOCCER	98.000
AGILE WARRIOR F-111	118.000
ALIEN TRILOGY	118.000
ASSAULT RIGS	108.000
CRITICOM	128.000
CYBERSPEED	118.000
CYBERIA	128.000
DEFCON 5	98.000
DESCENT	128.000
DESTRUCTION DERBY	118.000
DISCWORLD	98.000
DOOM	118.000
EXTREME SPORTS	98.000
FIFA 96	118.000
GALACTIC ATTACK	128.000
GOAL STORM	98.000
HI-OCTANE	118.000
INT'L CH'SHIP SOCCER	128.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	128.000
LOADED	118.000
LONE SOLDIER	128.000
MADDEN 96	138.000
MORTAL KOMBAT 3	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	108.000
NBA IN THE ZONE	118.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NOVASTORM	108.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	108.000
PARODIUS	118.000
PGA TOUR GOLF	128.000
PHILOSOMA	98.000
POWER SERVE 3D TENNIS	128.000
PRIMAL RAGE	128.000
RAIDEN PROJECT	118.000
RAPID RELOAD	98.000
RAYMAN	118.000
REVOLUTION X	128.000
RIDGE RACER	108.000
RIDGE RACER REVOLUTION	NOVITA'
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROAD RASH ARCADE	128.000
SHELL SHOCK	128.000
SHOCKWAVE ASSAULT	128.000
SPACE GRIFFON	128.000
STARBLADE ALPHA	108.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
TEKKEN	118.000
TEKKEN 2	NOVITA'
THEME PARK	128.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN	108.000
TOSHINDEN 2	NOVITA'
TOTAL ECLIPSE TURBO	108.000
TOTAL NBA	NOVITA'
TRUE PINBALL	128.000
TWISTED METAL	108.000
VIEWPOINT	128.000
WARHAWK	118.000
WIPEOUT	118.000
WORLD CUP GOLF	128.000
WORMS	128.000
X-COM	108.000
ZERO DIVIDE	128.000
ZOOP	108.000

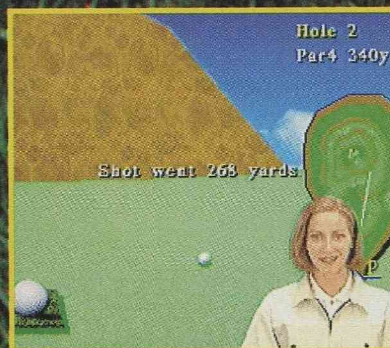
TELEFONA PER SAPERE
IL PREZZO DELL'ULTRA 64!

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA
PER ORDINARE BASTA TELEFONARE AL 0362/23.81.48
VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

Casa: **VIC TOKAI**
N°Giocatori: **1/4**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **2**

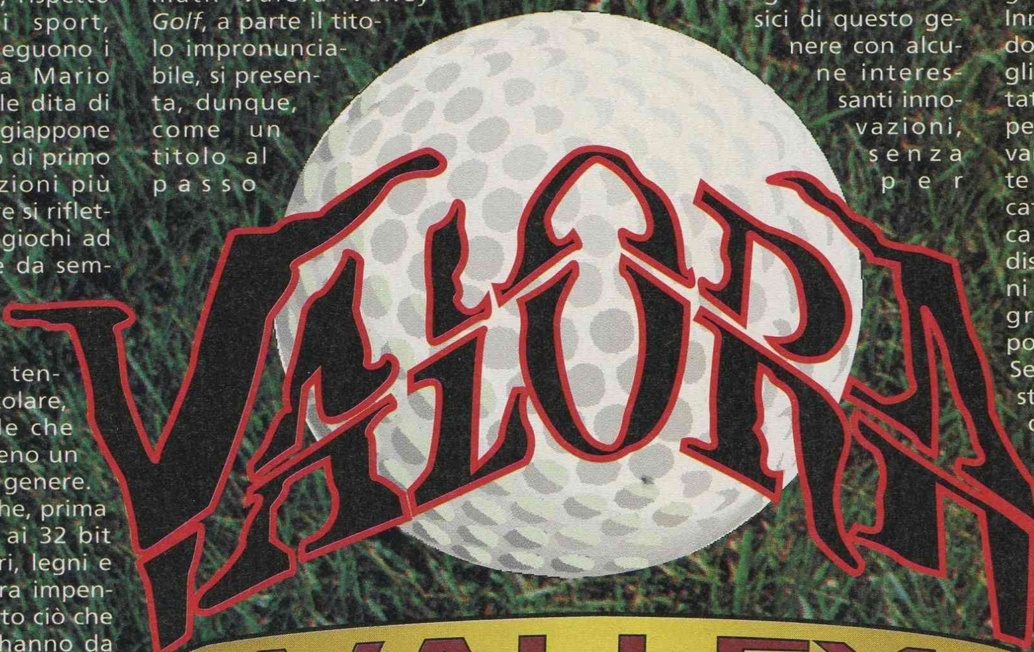








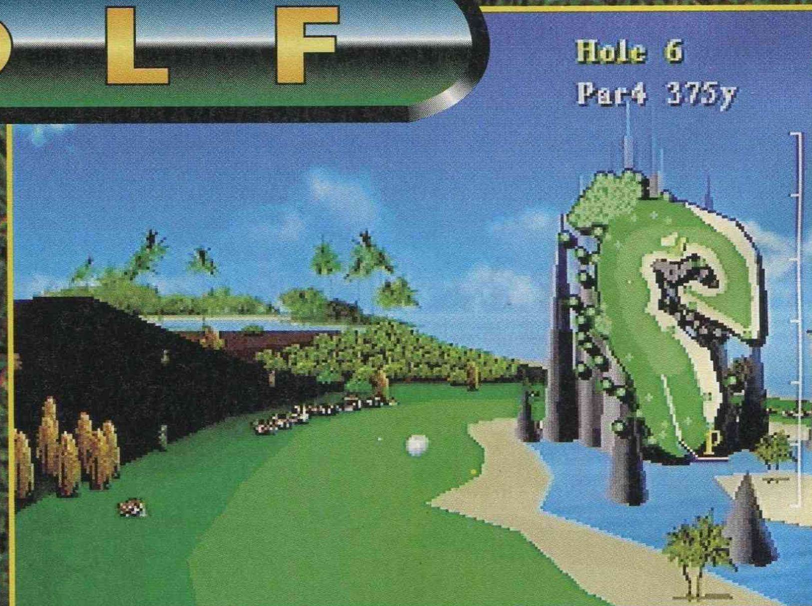
Gli appassionati di golf, in Italia, sono più di quanti non si creda, ma, nonostante questo, rispetto ad altri sport, coloro che seguono i tour commentati da Mario Camicia si contano sulle dita di una mano. Tuttavia, in giappone il golf detiene un posto di primo piano tra le competizioni più seguite, e questo fattore si riflette sul numero di videogiochi ad esso dedicati. Sarà che da sempre il golf è ritenuto un'attività riservata alle sole classi "alte", e quindi i giapponesi ci tengono in maniera particolare, ma non esiste console che non possa vantare almeno un paio di titoli di questo genere. Era quindi inevitabile che, prima o poi, toccasse anche ai 32 bit ricevere la visita di ferri, legni e palline. Ovviamente, era impensabile non sfruttare tutto ciò che Saturn e Play Station hanno da offrire, così ecco apparire sprite digitalizzati, campi poligonali e numerosi filmati. *Valora Valley Golf*, a parte il titolo impronunciabile, si presenta, dunque, come un titolo al passo con i tempi, che riesce a unire tutti gli elementi classici di questo genere con alcune interessanti innovazioni, senza per questo rinunciare a un'ottima giocabilità.



Innanzitutto, le buche su cui ci si dovrà cimentare da soli o contro gli amici sono totalmente inventate. A far da sfondo alla competizione, infatti, si possono trovare vulcani in eruzione e isolette volanti, che immergono il giocatore in un'atmosfera fantastica. Le buche, invece, alternano disposizioni classiche a costruzioni improbabili, fatte da colline a gradoni e laghetti artificiali posti nei luoghi più impensabili. Se da un lato i puristi potranno storcere il naso, dall'altro tutto questo farà la gioia di chi si è stancato di cimentarsi nelle fedeli, quanto noiose, riproduzioni delle buche che compongono i circuiti ufficiali. Infatti, il difetto principale di molti titoli golfistici è la noia che assale il giocatore, non particolarmente fanatico, già dopo le prime



Sul green si raggiunge il massimo della concentrazione. Bisogna studiare la conformazione del terreno, calibrare la forza e incrociare le dita.

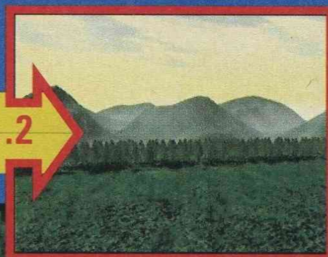


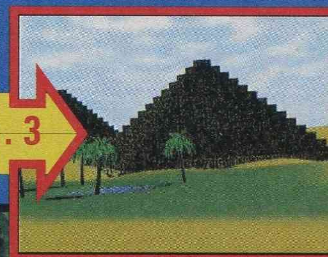
La pallina vola lontano. Sperando che non finisca in acqua, si comincia a studiare gli ostacoli per effettuare il prossimo colpo.

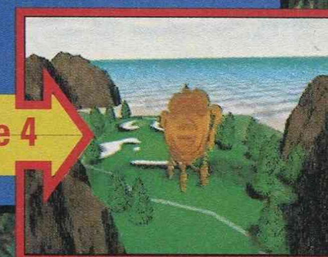
VOLA, VOLA, L'APE MAYA

La pallina vola attraverso gli stravaganti scenari che fanno da sfondo alle particolari buche che compongono *Valora Valley Golf*.









buche. Inoltre, *VVG* media questi elementi arcade con numerose opzioni degne delle più apprezzate simulazioni, che permettono di gestire nel modo migliore gli effetti da imprimere alla pallina al momento del tiro, e la selezione delle mazze da rifilare al povero caddy.
Arricchiscono, piacevolmente, il tutto le sequenze animate e commentate di presentazione delle varie buche, le animazioni che accompagnano i tiri e la grafica nel complesso ben curata, che può vantare animazioni digitalizzate dei giocatori e paesaggi poligonali rivestiti. Tra l'altro, se si riesce a convincere gli amici, ci si può sfidare in diversi tipi di competizioni, per mettere alla prova la propria abilità contro un avversario umano.
Un prodotto completo e ben realizzato, quindi, che riesce sicuramente a soddisfare le esigenze degli appassionati che non temono le novità.

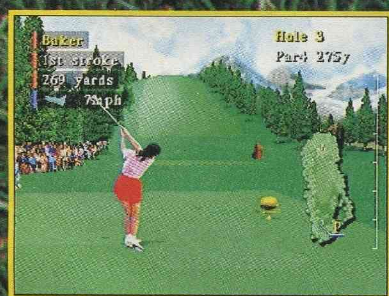
• Trust





Grazie a questa ghiera ruotante possiamo indirizzare il colpo.





Questa buca in salita sembra più difficile di quanto non sia in realtà.



VALORA VALLEY GOLF

Se sapete esattamente cosa sia un green, un albatross e un putter, forse rimarrete sconcertati da *Valora Valley Golf*. Infatti, le buche su cui si articola la competizione non riproducono quelle di un qualsiasi campo situato sul globo terrestre, ma sono state create dalle menti bizzarre dei programmatori. Quindi, chi si aspetta una simulazione fedele potrebbe rimanere deluso, mentre sicuramente un neofita troverà di che divertirsi in questo titolo. La realizzazione tecnica è in linea con le ultime produzioni per 32 bit, e presenta numerosi elementi puramente coreografici che arricchiscono piacevolmente il gioco. Inoltre, è particolarmente semplice prendere dimestichezza con i numerosi menu e i comandi, quindi anche chi non ha mai giocato a questo genere di prodotti potrà facilmente farsi valere. Niente di sensazionale, quindi, ma tutto sommato *VVG* è un gioco piacevole per chi ha sempre sognato di cimentarsi con mazze, buche e palline.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

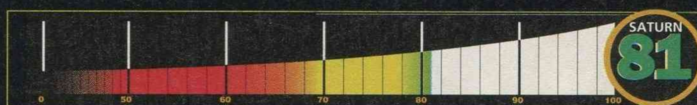
SATURN

GIOCABILITÁ (1–10)
La gestione del colpo è perfetta, e si riesce ad avanzare piacevolmente di buca in buca

GRAFICA (1–10)
Le texture scompaiono al momento del tiro, ma nel complesso è più che buona

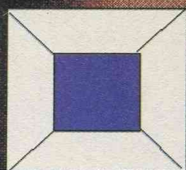
SFIDA (1–10)
Il computer è un osso duro da battere, senza contare la possibilità di sfidare gli amici

SONORO (1–10)
In un gioco di golf serve massima concentrazione, quindi il sonoro non è indispensabile



SOTTO CONTROLLO





ARCA GAMES

Via Trieste,13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9511069 FAX02/9513570

CONSOLLE

GAME BOY + TETRIS
£.129.000

PLAYSTATION EUR.
£.699.000

MEGA DRIVE 2
+ GIOCO
£.209.000

3DO GOLDSTAR
+ 3 GIOCHI
£.650.000

PLAYSTATION JAP.
+ GIOCO
£.729.000

MEGA DRIVE 2
£.179.000

GAME BOY
£.99.000

SEGA SATURN

SIM CITY 2000	£.109.000
NBA JAM T.E.	£.109.000
BUG	£.95.000
CLOCKWORK NIGHT 2	£.109.000
JOHNNY BAZOOKATONE	TELEF.
FIFA 96	£.119.000
SEGA RALLY	£.99.000
TOSHINDEN S	£.139.000
VIRTUA RACING	£.109.000
FIFA 96	£.119.000
GEX	£.139.000
VIRTUA COP	£.129.000
WING ARMS	£.109.000
HANG ON GP	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	£.129.000
DAYTONA USA	£.159.000
STREET FIGHTER ALPHA	£.139.000
WORMS	£.119.000
SOLAR ECLIPSE	£.129.000
MYSTERIA	£.149.000
HIGH VELOCITY	TELEF.
STREET FIGHTER MOVIE	£.129.000
REVOLUTION X	TELEF.
MISTARIA	£.129.000
HANG ON GP	£.129.000
GEX	£.119.000
RAYMAN	£.119.000
HI-OCTANE	TELEF.

SONY PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT 3	£.105.000
RAYMAN	£.119.000
RIDGE RACER	£.119.000
DESCENT	TELEF.
LOADED	£. 99.000
DOOM	£.129.000
GEX	£.109.000
WAR HAWK	£.99.000
ROAD RUSH ARCADE	£.109.000
TEKKEN	£.129.000
DESCRUCTION DERBY	£.105.000
THE D	TELEF.
THEME PARK	£.109.000
STREET FIGHTER MOVIE	£.109.000
NBA JAM T.E.	£.109.000
AIR COMBAT	£. 99.000
FIFA '96	£.119.000
WIPE OUT	£.105.000
STREET FIGHTER ALPHA	TELEF.
KRAZY IVAN	£.105.000
STARBLADE ALPHA	£.129.000
ASSAULT RIGS	£.119.000
REVOLUTION X	£. 119.000
WORMS	£.109.000
KILEAK THE BLOOD	£.99.000
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	£.119.000
TOTAL NBA 96	£.109.000
ACTUA SOCCER	£.109.000
TWISTED METAL	£.109.000
SHOCKWAVE ASSAULT	£.119.000
DISCWORLD	£.109.000
DEFCON 5	£.109.000

MEGA DRIVE

THEME PARK	£.129.000
EARTHWORM JIM 2	£.119.000
FIFA '96	£.109.000
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.
LION KING	£. 89.000
SHINIG FORCE II	£.119.000
TOPOLINO MANIA	£. 71.000
NBA LIVE 95	£. 65.000
MICROMACHINES '96	£.109.000
GARFIELD	£. 99.000
REVOLUTION X	£.105.000
PRIMAL RAGE	£. 79.000
ECCO THE DOLPHIN 2	£. 69.000
STORY OF THOR	£.139.000
PAGEMASTER	£. 71.000
ETERNAL CHAMPIONS	£. 59.000
VIRTUA RACING	£.119.000
JOHN MADDEN 96	£. 99.000
X-MEN 2	£.109.000
DESERT STIKE	£. 49.000
NHL HOCKEY 96	£.109.000

SUPER NINTENDO

EARTWORM JIM 2	£.129.000
POWER RANGERS	£. 89.000
STARGATE	£.112.000
FINAL FIGHT 3	£.109.000
FIFA '96	£.119.000
THE INCREDIBLE HULK	£. 59.000
STREET RACER	£. 85.000
KILLER INSINCT	TELEF.
SECRET OF EVERMORE	£.149.000
SUPER STREET FIGHT. 2 TURBO	£. 74.000
WEAPON LORD	£.129.000
JUSTICE LEAGUE OFFERTA	£..........
DOOM	£.139.000
WATERWORLD	TELEF.
INTERNATIONAL DELUXE	£.127.000
THE BLUES BROTHERS	£. 47.000
POWER RANGERS	£. 99.000
REVOLUTION X	£.119.000
BREATH OF FIRE 2	£.139.000
YOSHI ISLAND	£.135.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	£.139.000
90 MINUTES	TELEF.
GIVE'N GO	£. 99.000

GAME GEAR

POWER RANGERS 2	£.69.000
MICKEY MOUSE 3	£.65.000
X-MEN 2	£.69.000
[illegible] LABYRINT	£.69.000
NBA JAM	£.39.000
ALIEN 3	£.45.000
MORTAL KOMBAT 3	£.69.000
POWER RANGERS	£.65.000
STARGATE	£.54.000
SOCCER	£.49.000
WIMBLEDON TENNIS	£.41.000
NBA JAM T.E.	£.[illegible]
MORTAL KOMBAT	£.49.000

GAME BOY

FIFA '96	[illegible]
KILLER INSTINCT	£.69.000
SOCCER	[illegible]
MICROMACHINES 2	TELEF.
JOHN MADDEN 96	£.59.000
SUPER STREET FIGHTER 2	£.69.000
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.

Casa: GREMLIN
N°Giocatori: 2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

ACTUA GOLF



La Gremlin presenta il 2° titolo della serie Actua, prefisso che caratterizza la sua nuova linea di prodotti per PC e console a 32 bit, il cui filo conduttore è la presenza di grafica poligonale in ambienti tridimensionali. *Actua Soccer*, nonostante qualche difettuccio, ha riscoso un buon successo e, dopo il calcio, questa è la volta del golf. Su questo stesso numero si può trovare la recensione di *Valora Valley Golf*, altra simulazione dello stesso sport, realizzata dalla T&E Soft per Saturn e distribuita dalla Vic Tokai. Tuttavia, l'approccio dei due giochi è totalmente diverso, e tanto quanto il titolo per la console Sega cerca di introdurre elementi innovativi, tanto *Actua Golf* si allinea alla tradizione di questo genere. Infatti, benché siano presenti soluzione grafiche avanzate, *AG* non si discosta minimamente dai numerosissimi prodotti che lo hanno preceduto, non dimostrando, quindi, alcun elemento distintivo in grado di elevarlo dalla massa. La grafica sfrutta la tecnica poligonale solo per la realizzazione della superficie del campo e dei giocatori, cadendo, tra l'altro, in un grossolano errore concettuale. Infatti, è evidente la scarsa difficoltà del realizzare un giocatore di golf intento a colpire una pallina, non si capisce quindi l'esigenza di crearlo assemblando dei poligoni spigolosi e irrealistici, quando sarebbe stato molto più efficace utilizzare l'animazione digitalizzata del grande Greg Norman (tanto per fare un esempio...). Inoltre, le buche sono quanto di più classico si sia mai visto: par 3 con laghetto artificiale e par 5 lunghi e stretti. Insomma, sembra quasi che dai tempi di *Leaderboard* per Amiga non sia passato molto tempo, e inevitabilmente questa sensazione non può che lasciare perplessi. Tuttavia, per chi non ama discostarsi troppo dalle origini non ci dovrebbero essere problemi, anche se, a questo punto, forse sarebbe stato meglio inserire qualche circuito ufficiale.

• Trust



La griglia verde appare solo quando si arriva in prossimità della buca. Indica la pendenza delle varie zone del green.



La banda gialla descrive l'arco che seguirà la pallina se si effettua il colpo seguendo le indicazioni.

ACTUA GOLF

Actua Golf è assolutamente privo di ogni attrattiva, non perché sia realizzato male, ma a causa della totale mancanza di spunti originali. Anche la grafica, benché apparentemente possa apparire innovativa, in realtà non si discosta molto da vecchie produzioni per computer. Il vero problema è che in una simulazione di golf non c'è l'effettiva esigenza di utilizzare paesaggi e giocatori poligonali, e anche le varie visuali che permettono di studiare la buca sono molto meno funzionali della comoda e semplice mappa vista dall'alto. Giochi come il vecchissimo *Hole In One* per SNES erano decisamente più interessanti e divertenti di questo *AG*. Infatti, per realizzare questo genere di giochi è obbligatorio seguire una delle due strade possibili: o inserire molti elementi arcade puntando sull'intrattenimento più puro, o simulare fin nei minimi dettagli lo sport reale, per soddisfare le esigenze dei veri appassionati. La via di mezzo proposta dal titolo della Gremlin, in questo caso, non è assolutamente la scelta migliore.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

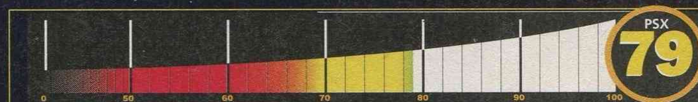
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il classico sistema per gestire la forza da imprimere al colpo funziona sempre bene

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La spettacolarepossibilità di avere una panoramica "virtuale" della buca evidenzia tutti i difetti delle soluzioni grafiche

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Lo noia è in agguato ad ogni buca, soprattutto quando ci si accorge che sono praticamente tutte uguali

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Colonna sonora assolutamente anonima, come è giusto che sia in un gioco di golf



SOTTO CONTROLLO

Per muovere la telecamera e indirizzare i colpi

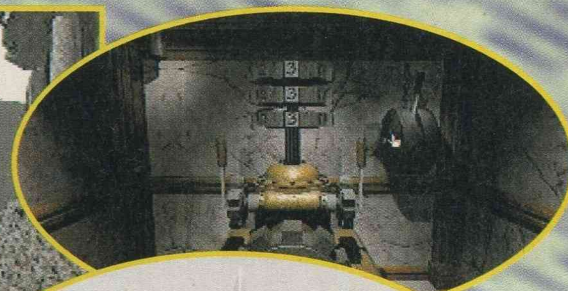


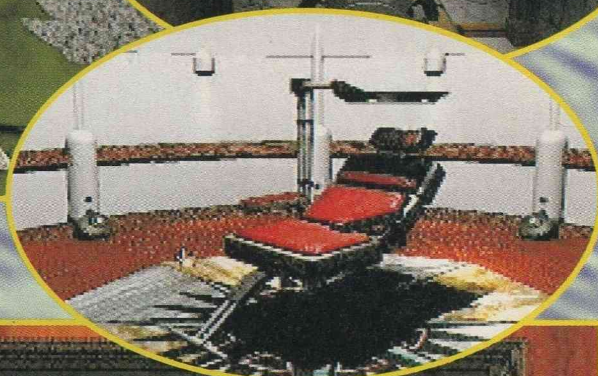
Per confermare le selezioni e effettuare i colpi

Casa: XXXXXXX
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

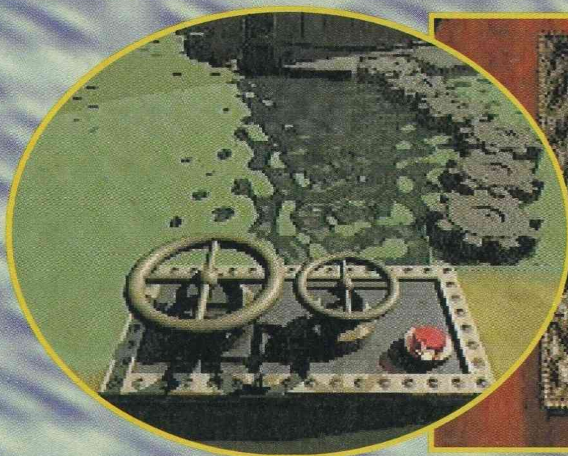








La realizzazione degli interni in *Mist* è, senza dubbio, superiore a quella delle locazioni esterne, un po' spoglie.



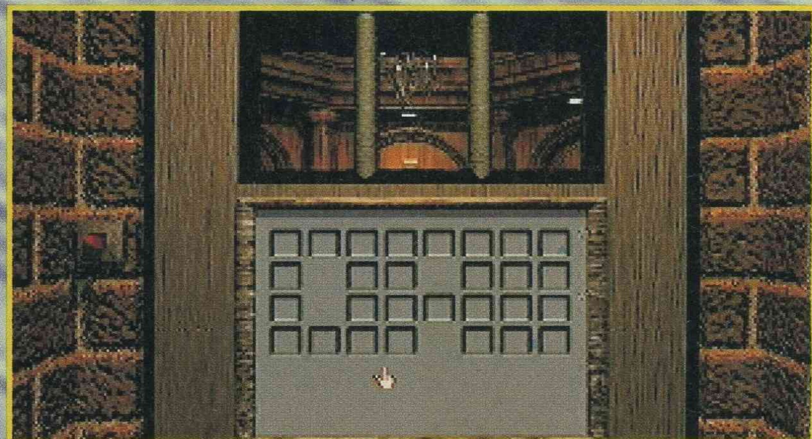


MYST

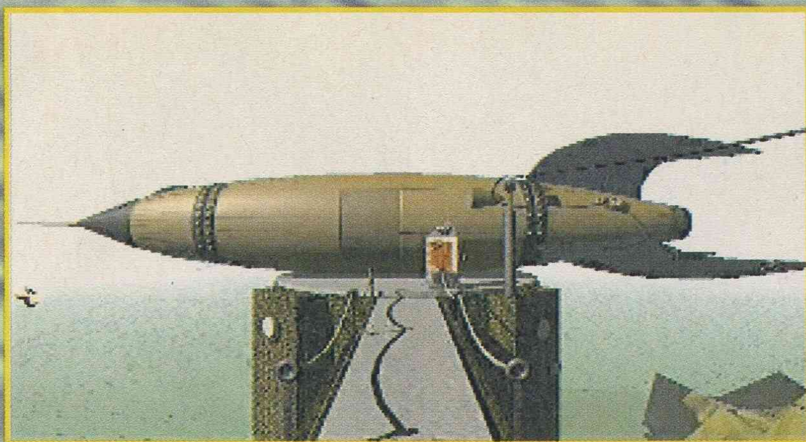
La cosa che si desidera di più acquistando un libro è l'esserne coinvolti, rapiti, catturati. Il rimanere prigionieri di un mondo alieno. Non ha importanza la natura di quel mondo, basta che sia sufficientemente diverso dalla tediosa realtà quotidiana. *Myst* iniza proprio deliziandoci con una evocativa sequenza in cui vediamo un uomo precipitare dal cielo e cadere in un libro. Una cortina buia oscurerà la vostra percezione visiva. Solo quando riaprirete gli occhi vi renderete conto di ritrovarvi su di un isola. Un molo di legno sotto i vostri piedi, una goletta semiaffondata di fianco a voi. Lo sciacquio delle onde che si infrangono a pochi passi da voi, e le grida dei gabbiani, faranno da contorno a questo lieto o inquitante quadretto. Una collina. Sopra di essa scorgete un monumentale ingranaggio di pietra. Che cosa esso sia realmente non riuscite proprio a capirlo. Decidete allora di avventurarvi su per la collina. Avvertite il suono del mare allontanarsi e il fischio del vento farsi più acuto e fastidioso. Arrivati sulla cima troverete diverse costruzioni completamente diver-



Le locazioni di *Mist* sono davvero ben realizzate e hanno un notevole impatto grafico; peccato che il movimento a schermate statiche sia un po' antiquato.



Questi strani tasti nascondono uno dei molti enigmi che dovrete risolvere. Questi sono di tipo molto strano, quasi surreali e richiederanno un minimo si inventiva.

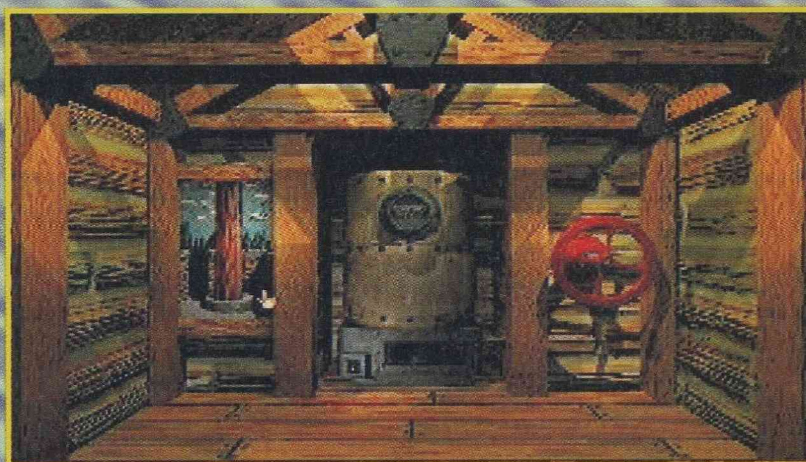




se tra di loro. Un piccolo, probabilmente antichissimo, tempio rivelerà al suo interno una fantascientifica poltrona elettronica, istoriata di mille comandi e levette. Potrebbe essere una macchina del tempo ma è, lo capirete in fretta, un planetario. Poco distante un'altro tempio, architettonicamente molto diverso dal precedente. Quest'ultimo nasconde una ricchissima biblioteca. Centinaia e centinaia di preziosissimi tomi aspettano solo di essere letti. E poi un'immobile ed enorme astronave che sembra essere uscita da un film di fantascienza degli anni '60, e una gigantesca sequoia che funge da ascensore. Il senso di inutilità si farà insopportabile. Non riuscirete assolutamente a inquadrare temporalmente alcuno degli edifici: apparentemente essi appartengono a ere e periodi diversissimi. A che servono tutti quegli strani macchinari? Qual è la trama del gioco? Vorreste parlare con qualcuno, ricevere qualche informazione. Non vi sarà possibile. Solo continuando a esplorare e a sperimentare, a poco a poco, inizierete ad avere qualche vaga traccia riguardo al passato dell'isola.

Myst è davvero una splendida avventura uscita circa due anni or sono per Mac e PC. La sua conversione per PlayStation ne lascia intatto il valore e la godibilità, anche se non si può proprio dire essere perfetta. La veste grafica, inalterata rispetto alle altre versioni, sfrutta la massima risoluzione possibile per la console della Sony e, se giocato su di un normale televisore, svilupperà fastidiosissmi e continui tremori e flickering nelle porzioni di schermo più luminose. Anche i filmati che animeranno le staticissime schermate grafiche, non risultano perfettamente cammuffati negli sfondi e lederanno un po' al coinvolgimento del titolo. Se, ad esempio, si tirerà una leva, i contorni di essa, prima di iniziare a muoversi, risulteranno sfuocati e di colori leggermente diversi ripetto a quelli di pochi istanti prima. Anche il controllo del cursore, a tratti, si farà scattoso, specie se si tenta di muoverlo quando qualche altro oggetto sarà in movimento sullo schermo. *Myst* rimane comunque una bellissima avventura anche se per motivi di età e per una non proprio eccelente conversione, perde qualcosa rispetto alla versione per computer.

• Macman



Quando il puntatore viene posizionato sopra una zona "attiva" (con cui è possibile interagire) cambia di forma a seconda della funzione che acquista.

MYST

Nel panorama delle avventure disponibili per PSX, *Myst* rimane uno dei titoli migliori. L'estremo coinvolgimento, l'insostenibile necessità di spiegarsi il perchè di quello stranissimo mondo e la paura dell'inconoscibile, costituiranno per il giocatore una vera e propria esperienza surreale. La veste grafica non si dimostrerà perfettamente all'altezza della piattaforma su cui *Myst* è chiamato a girare, come pure la sua caratteristica staticità. La conversione per PSX poteva essere ottimizzata un po' meglio per velocità e caricamenti, almeno a livello delle versioni per computer. Comunque, malgrado questi difetti di natura prevalentemente tecnica, rimane un'aventura caldamente consigliata a tutti coloro che amano estraniarsi dalla realtà per fare un tuffo nella fantasia. Non può certo essere definita la migliore esperienza videoludica per chi possiede una PlayStation, ma sicuramente una valida alternativa, ai soliti picchiaduro.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Myst è e sarà sempre un'avventura che nessuno potrà esimersi dal giocare

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un po' datata, statica e penalizzata da una conversione non brillantissima

SFIDA

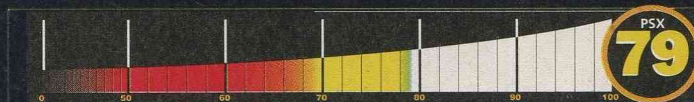
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Per quanto bello e azzeccatissimo, è uno dei pochi accompagnamenti audio per PSX a non essere stato campionato a qualità CD audio

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'avventura è molto profonda e longeva. Non riuscirete a staccarvici fino a quando non l'avrete terminato



SOTTO CONTROLLO



Per effettuare una selezione

Per accedere alla schermata di opzioni

Per muovere il puntatore

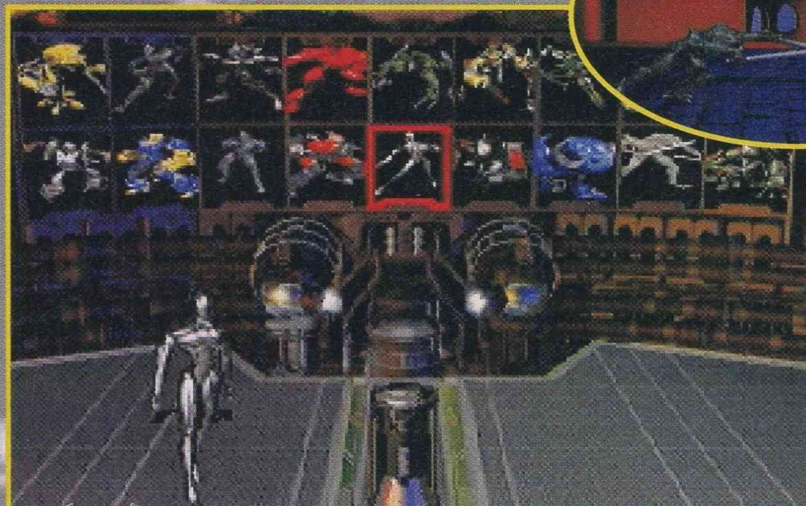
N.B. : E possibile utilizzare anche il joypad

Casa: MIRAGE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 24





Esistono sul mercato, come sempre sono esistiti e sempre esisteranno, titoli la cui uscita suscita dei seri interrogativi riguardo al rispetto che i programmatori nutrono verso i possibili acquirenti del loro prodotto, oltre che all'attenzione per il loro conto in banca. *Rise of the Robots 2* è, in questo senso, una dimostrazione lampante di come si tenti di sfruttare il "successo" (il primo episodio della serie presentava non poche lacune) di un gioco uscito su tutte le piattaforme, PC compreso, per realizzare su una console a 32 bit un



RESURRECTION

RISE 2

seguito che di interessante ha soltanto il nome.

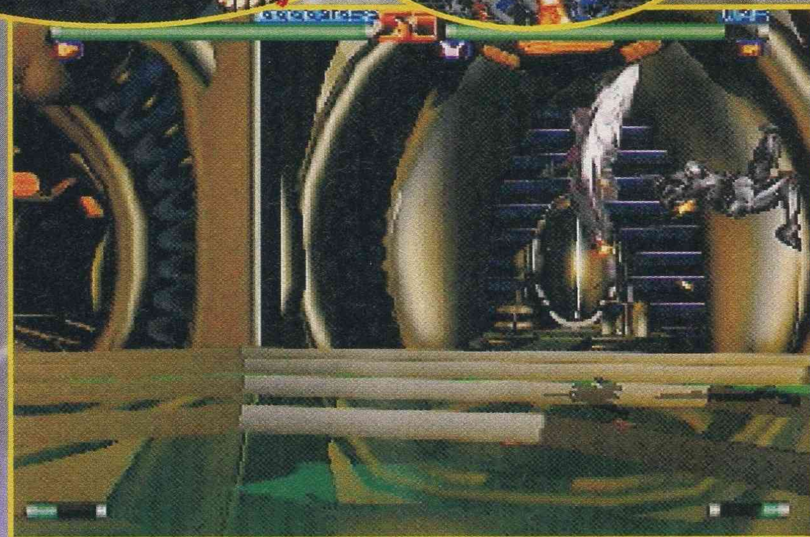
Il concept è sempre lo stesso, si tratta di un picchiaduro a incontri dove i combattenti si presentano come androidi di svariate forme e dimensioni, che si fronteggiano nel tentativo di arrivare alla sfida finale col supervisore, colei che ha donato loro la vita, se così si può dire. Il numero dei robot selezionabili è una delle poche cose che rientrano tra le note positive, sono diciotto senza contare i personaggi nascosti, che allungano la lista fino a oltre il ventesimo partecipante. Altra cosa simpatica, è il fatto di poter scegliere il colore del proprio droide durante il caricamento del match... Ma coi pregi ci si ferma davvero qui, dato che per il resto siamo ai livelli più bassi. Visivamente, senza l'aiuto dell'alta risoluzione, che su PC dava un aspetto perlomeno accattivante al tutto, ci troviamo davanti a fondali orribili dal punto di vista estetico e con piani di parallasse praticamente inesistenti, con sprite piccoli e confusionari a livello di dettaglio grafico. La notevole fluidità di alcuni movimenti dei robot, con un numero di frame invidiabile, viene controbilanciata da un'altrettanta rigidità in altre situazioni e da un'incredibile lentezza, difficilmente riscontrabile anche in un picchiaduro poligonale nonostante *ROTR2* sia realizzato col più classico stile a due dimensioni. Le mosse speciali dei droidi sono di scarsissimo impatto e interesse,

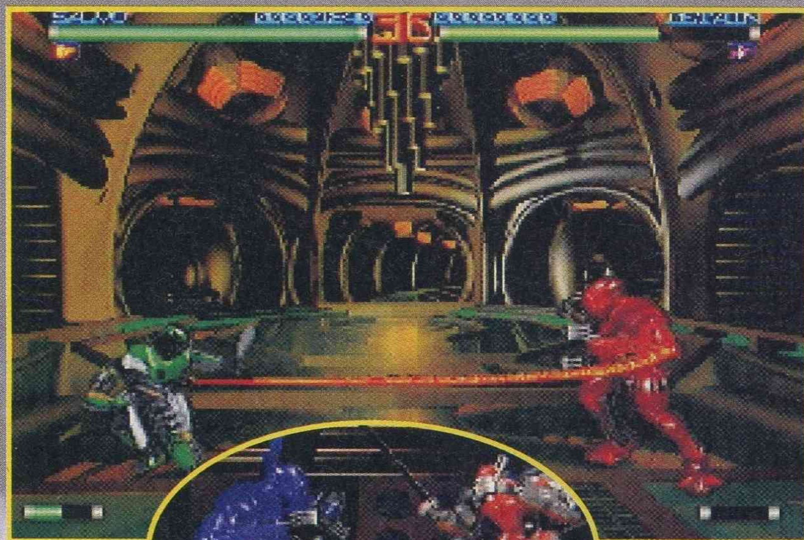

I movimenti dei droidi sono lenti rendendo difficile impostare l'attacco.





Alcuni robot sono così stupidi che batterli non regala nessuna emozione.


Il protagonista del gioco, il Cyborg creato dalla Electrocorp si presenta in tutto e per tutto uguale al primo episodio, l'unica differenza é che adesso é armato.





Utilizzando Prime 8, potrete finire il gioco ripetendo sempre la stessa mossa.

come lo sono i brevi filmati in CG che introducono tutti i protagonisti del gioco. Musiche ed effetti si mantengono a galla, grazie anche alla partecipazione di Brian May -ex chitarrista dei Queen- nel realizzare uno dei brani presenti nel CD, mentre la giocabilità si dimostra pessima, con comandi legnosi e un esiguo numero di combo realizzabili. Chiudono la parata, un'intelligenza artificiale degli avversari da guinness dei primati (il combattimento è difficoltoso se affrontato normalmente, ma semplice usando sempre la stessa mossa), e dei caricamenti interminabili, che rispecchiano in tutto e per tutto la linea di realizzazione generale di questo *Rise of the Robots 2*: un seguito del quale non si sentiva troppo la mancanza, e che alla prova dei fatti si è rivelato come uno dei titoli meno riusciti apparsi sulla Playstation.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



La bassa risoluzione non toglie l'unico aspetto decente del gioco, peccato.



Come potete vedere dalle immagini, i colori su schermo si sprecano...



La carenza di mosse speciali, mina pesantemente la longevità del gioco.



Fondali piatti, banali e assolutamente scontati... che tristezza.

RISE OF THE ROBOTS 2

Come è avvenuto per il primo *Rise of the Robots*, anche in *Resurrection*, il suo seguito, è chiaro che l'aspetto grafico è l'unico punto di forza del gioco, talmente accattivante da meritarsi l'attenzione delle riviste del settore e degli appassionati del genere. Questo è, e questo rimane, l'unico motivo del grande successo riscontrato dal titolo in questione. Purtroppo, nella conversione per Playstation curata da Andy Clark, già direttore della versione per personal, le cose cambiano in maniera radicale, togliendo a *Rise of the Robots* l'unico punto, ossia l'aspetto grafico, che poteva giustificarne un eventuale acquisto. Il gioco non sfrutta per niente le potenzialità che la PSX mette a disposizione, utilizzando una risoluzione grafica molto bassa e poco definita, che non rende nemmeno possibile la distinzione degli aspetti somatici dei combattenti. I fondali statici e un utilizzo scarsissimo dei colori, uniti a una giocabilità veramente limitata, sebbene migliorata rispetto a quella del primo episodio, rendono poi questa versione un prodotto assolutamente inadeguato alla console sulla quale gira

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (5/10)

Migliore del primo *Rise*, ma ancora molto scarsa. Carenza di colpi speciali e prese

GRAFICA (4/10)

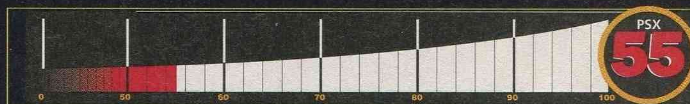
Un gioco simile sfigurerebbe su uno Snes e perfino su un Mega Drive. Una conversione, se così si può definire, veramente non riuscita

SFIDA (5/10)

Droidi avversari dotati di un'intelligenza artificiale molto limitata. I nemici da incontrare sono molti, ma ci si stanca in fretta

SONORO (6/10)

L'unico aspetto del gioco che riesce a salvarsi. Musiche carine anche se leggermente monotone e monotematiche



SOTTO CONTROLLO

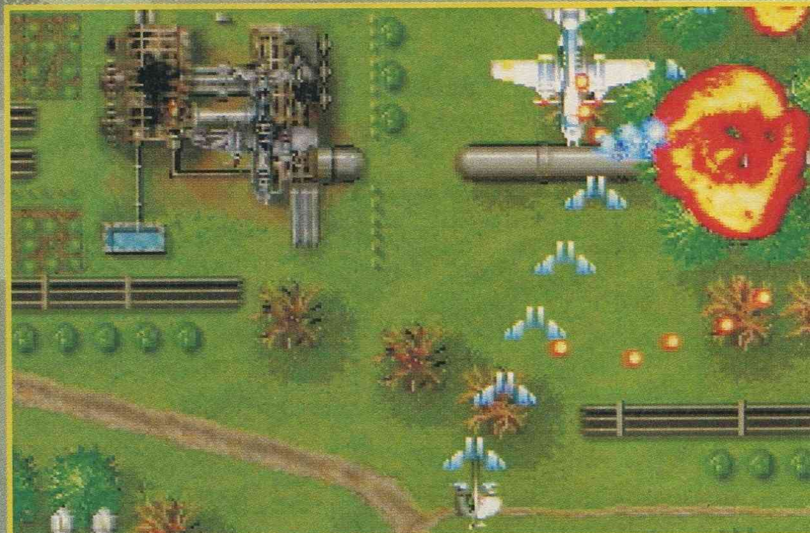


Casa: SANTOS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3





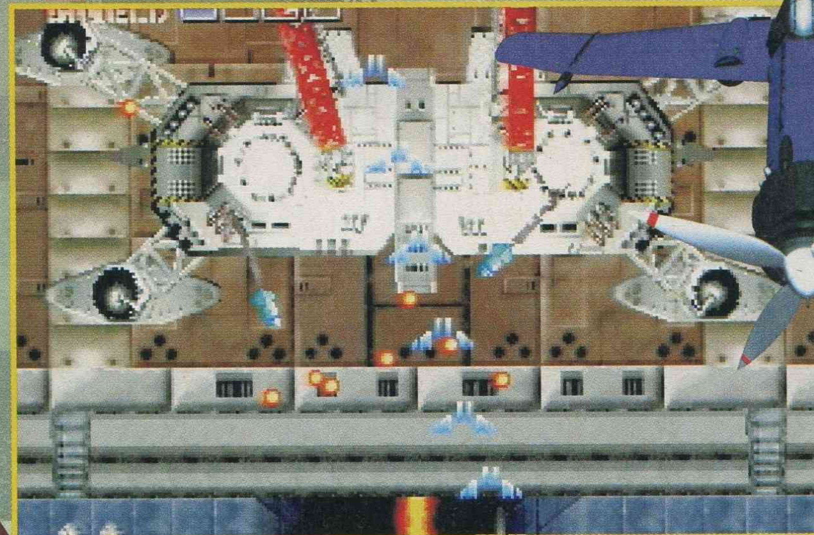




Per il momento l'armamento del nostro aereo è ancora nelle fasi iniziali, ma presto potremo comprire buona parte dello schermo premendo un solo tasto.

STAHLFEDER

È ormai risaputo che, almeno per quel che riguarda il mondo delle console a 32 bit, i giochi basati su un motore grafico di tipo poligonale stiano decisamente soppiantando i più classici 2D, processo che sul Nintendo 64 raggiungerà il suo apice, con pochi o addirittura nessun titolo realizzato nel "vecchio stile". Nella schiera dei titoli destinati a fare le spese di tutto ciò, vanno senz'altro annoverati gli shoot'em up a scorrimento come questo *Stahlfeder*, che avendo "fiutato il pericolo" tenta di porre rimedio all'obsoleto sistema visivo contenendo, oltre ai classicissimi sprite in bitmap, alcuni elementi (tra i quali tutti i mostri di fine livello) realizzati in grafica vettoriale. Ma a parte questa peculiarità, che meritava perlomeno di essere menzionata, ciò che salta all'occhio di *Stahlfeder* è una realizzazione approssimativa e poco convincente, che sfocia in un risultato finale abbastanza scadente. La grafica non ha molto da farsi invidiare, con fondali e elementi di primo piano colorati alla meno peggio ed effetti visivi totalmente spogli di qualsiasi traccia di spettacolarità. Lo scrolling, pur non subendo mai rallentamenti drastici, manca comunque di fluidità in generale, e la varietà di sprite non è certo eccezionale. La parte sonora non è delle migliori ma nemmeno da buttare, ma il vero problema arriva con la difficoltà di gioco: *Stahlfelder* è troppo semplice, soprattutto a causa dei continui rifornimenti di potenziatori per l'armamento di base, che ben presto trasformano la propria astronave in un arsenale bellico vagante, in grado di spazzare via dallo schermo anche gli avversari più ostici in brevissimo tempo. La presenza di armi che consentono di tenere occupato tutto lo spazio aereo con scie di laser o mitragliate più o meno continue, rende, infatti, la vita un po' troppo facile al giocatore, che deve semplicemente preoccuparsi di schivare i (pochi) colpi che riescono a raggiunger-





Pilota: Schwalbe
Età: 23 anni
Sesso: maschile
Un aereoplano maneggevole e funzionale, dotato di un ottimo equipaggiamento di armi e discretamente resistente ai colpi avversari. Una buona scelta per prendere confidenza con il gioco.



Come è facile intuire dall'immagine, questo è uno degli imponenti nemici di fine livello.



Pilota: Kranichi
Età: 17 anni
Sesso: femminile
Oltre a essere l'unica donna del gruppo, è anche il componente più giovane. Il suo aereo non è ottimamente protetto dagli scudi, ma in compenso si rivela veloce e dotato di armi devastanti.



Lo schema è classico, peccato che *Sthalfeder* sia un po' troppo facile.





Le costruzioni terrestri arricchiscono i fondali.



hks lfd shflksh fdlkha fkhd alhflah dfkah fasdh lksah f hfd

Pilota: Krahe
Età: 24 anni
Sesso: maschile
Molto simile all' aereo di Grasmucke, anche se non è dotato dello stesso quantitativo d'armi. Il suo punto di forza risiede nell'estrema velocità di movimento e nell'ottima maneggevolezza.

lo, e raccattare le solite smart bomb per disfarsi anche dei boss finali in modo relativamente semplice. I cinque stage di cui si compone il gioco scorrono, insomma, abbastanza rapidamente, e l'unico elemento in grado di aumentare la longevità del tutto pare essere la presenza di quattro differenti tipi di caccia, con cui tentare di portare a termine la propria missione. Longevità che, comunque, considerata l'assenza del modo a due giocatori, non può certo essere considerata a livelli eccellenti. Rimane dunque da chiedersi non tanto se abbia senso il volersi mettere in concorrenza con le ultime meraviglie realizzate in grafica tridimensionale, quanto che cosa significhi produrre giochi che anche sul versante 2D risultano palesemente inferiori ai vecchi classici alla *Raiden Project*.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



Pilota: Gras-mucke
Età: 40 anni
Sesso: maschile
Un vero e proprio colosso dei cieli. La sua resistenza ai colpi e la potenza di fuoco non hanno eguali. L'unico tallone d'Achille di questo "tir" volante è la lentezza negli spostamenti.



La tridimensionalità dei fondali è realizzata con tecniche classiche.



Questo enorme velivolo ha un aspetto tutt'altro che rassicurante.



Uno dei grossi mezzi terrestri che dovrete distruggere per proseguire.

STAHLFEDER

Malgrado gli sparatutto come questo *Stahlfeder* risentano ormai del peso degli anni, non esiste console che si rispetti che non abbia almeno un titolo di "grido" in questo particolare settore videoludico. Non a caso, tra i primi giochi della piattaforma Sony c'era anche *Raiden Project*, una sorta di compilation-remix con i due capitoli della famosissima saga di sparatutto che, sebbene non sfruttassero per nulla le potenzialità hardware che la macchina offriva e vantava, potevano comunque contare su una folta schiera di cultori e nostalgici di questo sfruttatissimo genere. Dopo *Raiden* però, a parte lo splendido *Layer Section* per Saturn, la qualità media dei prodotti di questo tipo è notevolmente scaduta, visto che nella maggior parte dei casi si trattava di prodotti stereotipati e asettici. Purtroppo *Stahlfeder* appartiene proprio a questa categoria, che poco o nulla ha da dire di nuovo se non addirittura peggiorare alcuni degli aspetti piu' piacevoli di questo ambito videoludico, visto che in questo caso ci viene negato anche il piacere di giocare in compagnia di un amico.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 8/10

Controllo fluido e maneggevole. Carina soprattutto l'idea di poter potenziare contemporaneamente due tipi di "sparo" diversi

GRAFICA 7/10

Carini alcuni elementi di fondo tridimensionali. Per il resto, poco originale e curata.

SFIDA 5/10

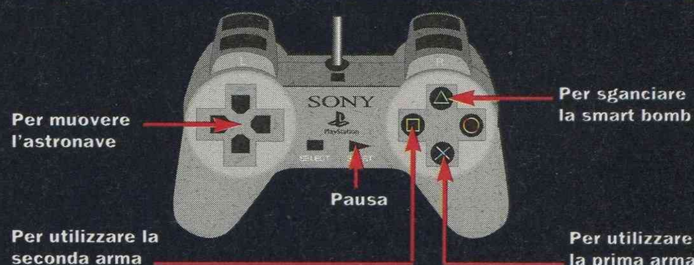
Troppi bonus, troppi potenziatori per le armi in giro per lo schermo, troppi pochi nemici, troppo semplice da terminare

SONORO 7/10

Alcuni accompagnamenti musicali degni di nota, effetti sonori nella media



SOTTO CONTROLLO

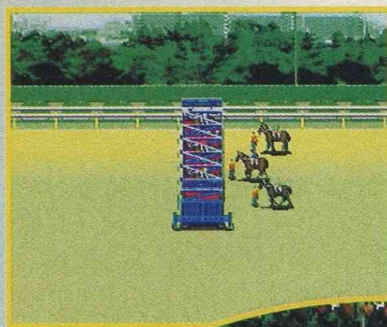


Casa: KOEI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3



La febbre che le scommesse dei cavalli possono suscitare, da molti è descritta come una malattia. È anche vero che, per molti, è una vera e propria passione, conoscere i cavalli, sapere a memoria le loro prestazioni, riconoscere le capacità dei quadrupedi sui diversi tracciati e sulle distanze. Una vera scienza.
La Koei ha voluto realizzare un gioco che comprende tutti questi aspetti, mettendoci nei panni di un proprietario di scuderia che deve cercare di prosperare allevando dei purosangue e, eventualmente, investire i propri sudati risparmi scommettendo sulle corse che si dipanano, settimana dopo settimana, durante il gioco. Avrete capito che *Winning Post* è un titolo manageriale, in cui il giocatore non deve fare altro che impostare delle scelte di tipo strategico per migliorare le prestazioni dei propri cavalli o per aumentare il capitale iniziale. Tra le scelte a disposizione c'è la possibilità di scegliere un allenatore specializzato, scegliere il tipo di cavalli che si intendono avere in scuderia, determinare quale fantino è il più indicato per portare alla vittoria il purosangue e, addirittura, acquistare i cavalli quando ancora sono puledri basandosi sul loro *pedigree*. Le opzioni sono numerosissime, ma non si può non dire che con questo titolo la Koei si rivolge verso coloro i quali preferiscono pensare, e molto, piuttosto che agire. Anche nel caso in cui una gara venga effettuato da un cavallo che appartiene alla nostra scuderia, non potremo fare altro che scegliere una tattica adeguata e stare a guardare. Se siete degli appassionati del mondo delle corse, e amate in modo particolare i gicohi di tipo strettamente manageriali, allora potrete trovare *Winning Post* divertente, altrimenti non dovreste nemmeno prenderlo in considerazione. Considerando anche il fatto che gli accessi al disco sono continui e piuttosto fastidiosi.

• Random







Il fantino vi dirà ciò che pensa del suo destriero prima dell'inizio della gara.





WINNING POST

I giochi manageriali si rivolgono a un pubblico particolare, che non si può certo definire quello strettamente legato al mondo delle console. È vero che l'introduzione delle super console sul mercato, ha creato una nuova nicchia per generi che in precedenza erano a esclusivo appannaggio dei PC. La Koei non è certo nuova a esperienze di questo tipo, avendo prodotto innumerevoli giochi che prendevano in considerazione le scelte tattiche del giocatore, piuttosto che la sua abilità con il joypad. Questo titolo, comunque, non eccelle in nessun aspetto particolare, e risulta, quindi, adatto a chi ama il mondo delle corse dei cavalli, poiché riesce a ricostruire in maniera piuttosto veritiera, tutto ciò che gravita intorno all'ambiente delle corse. I tempi di accesso al disco sono lunghi e, spesso, fastidiosi, ma è vero che sapendo di che tipo di gioco stiamo parlando, non è certo la frenesia dell'azione che ne fa il punto di forza. A buon intenditor...

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ● P

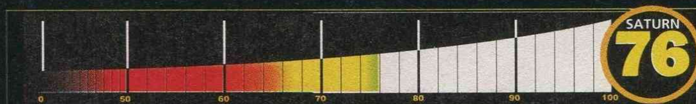
SATURN

GIOCABILITÁ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non bisognerà fare altro che effettuare delle scelte, ma se dovessero rivelarsi sbagliate...

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente di più che alcune immagini digitalizzate (male) e dei disegni esclusivamente funzionali. Durante la corsa sembra di essere di fronte a un MD

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le opportunità offerte sono moltissime, se dimenticate l'azione e vi concentrate sulle prestazioni dei cavalli e dei vostri avversari, lo troverete coinvolgente

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musichette fastidiose che, per fortuna, possono essere eliminate...



SOTTO CONTROLLO



Per annullare una selezione — B
Per selezionare — C

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

CAMBIA I TUOI VIDEOGIOCHI USATI

2x1



INVIACI 2
VIDEOGIOCHI USATI...
TE NE INVIEREMO
1 IN CAMBIO SENZA
ALCUNA SPESA



AD&CTG 0332-312771

MEGADRIVE-SUPERNINTENDO-NEO GEO-X32-SATURN-PSX-CD ROM-3DO

ISTRUZIONI: I GIOCHI DEVONO AVERE SCATOLA E MANUALE, SPEDISCI I TUOI 2 GIOCHI (O MULTIPLI) AL NOSTRO NEGOZIO INDICANDO SU UN FOGLIO LE TUE PREFERENZE (LE PREFERENZE SARANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE PREVIA DISPONIBILITA')

GAMEMANIA

A VARESE TEL.0332-285517

MIGLIAIA DI TITOLI DISPONIBILI **VENDITA PER CORRISPONDENZA**

OFFERTE NUOVO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI I PREZZI SONO DA INTENDERE IVA INCLUSA

SONY PSX

Actua Soccer	£.99.000
FIFA Soccer 96	£.119.000
Total NBA 96	£.119.000
Tekken	£.119.000
Thunderhawk 2	£.119.000
Mortal Kombat 3	£.119.000

SONY PSX

Goal Storm	£.109.000
Rayman	£.109.000
Wipe Out	£.109.000
Parodius	£.109.000
Ridge Racer	£.109.000
Destruction Derby	£.109.000

SONY PSX

Road Rash	£.119.000
Lone Soldier	£.109.000
Hi-Octane	£.119.000
Raiden Project	£.119.000
Theme Park	£.119.000
Striker 96	£.109.000

SONY PSX

Wrestlemania	£.99.000
Krazy Ivan	£.99.000
Twisted Metal	£.99.000
Starblade Alfa	£.99.000
Warhawk	£.99.000
Jumping Flash	£.99.000

SONY PSX

Alien Trilogy	£.119.000
Descent	£.119.000
Topolinomania	£.109.000
Doom	£.109.000
Defcon 5	£.99.000
NBA Jam T.E.	£.99.000

SATURN

Vampire Hunter	£.139.000
Virtua Fighter 2	£.139.000
Sega Rally	£.129.000
Hang on GP 96	£.129.000
Street fighter Alfa	£.129.000
FIFA Soccer 96	£.129.000

SATURN

Rayman	£.129.000
F1 Challenge	£.129.000
Hang on GP 96	£.129.000
Thunderhawk 2	£.129.000
Mystaria	£.119.000
Worms	£.119.000

SATURN

Int. Victory Goal	£.119.000
NHL All-Star Hockey	£.119.000
Pebble Beach Golf	£.109.000
Cyber Speedway	£.99.000
NBA Jam T.E.	£.99.000
Myst	£.99.000

TUTTI I NOMI ED I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

RIVENDITORI BENVENUTI

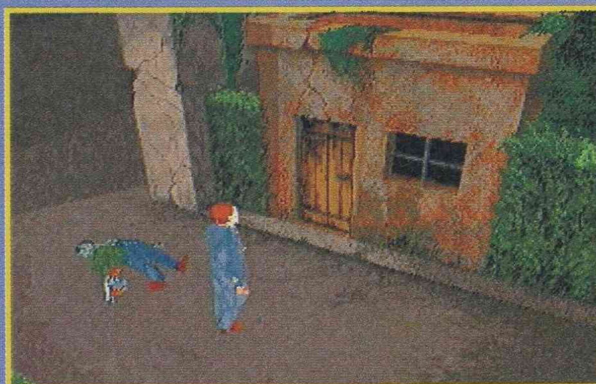
GAMEMANIA VIA SACCO 14 21100 VARESE TEL. FAX 0332-285517

Casa: INFOGRAMES
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

ALONE IN THE DARK 2



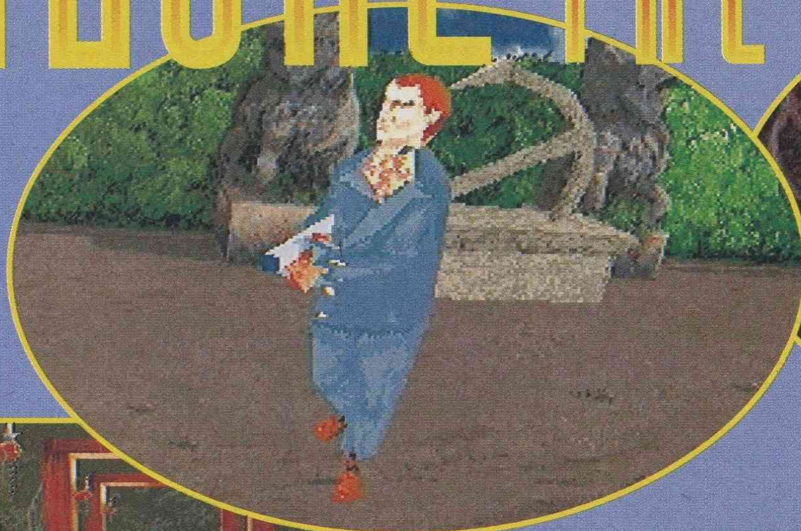
Una delle più famose saghe videoludiche mai apparse su personal computer, che a suo tempo rivoluzionò l'idea di gioco d'avventura con l'introduzione di elementi in puro stile cinematografico, è oggi giunta anche sul 32 bit di casa Sega, col secondo episodio delle avventure di Edward Carnby. Il tizio in questione è nientemeno che il protagonista della trilogia di *Alone in the Dark*, un investigatore privato che si muove nell'America degli anni venti. Edward, venuto a conoscenza della sparizione del suo amico/collega Ted Sticker, il quale stava indagando sul rapimento di una ragazzina ed era sulle tracce di una fantomatica setta vodoo, si reca a Hell's Kitchen, l'ultimo luogo ove Ted si era diretto. Qui il nostro eroe verrà catapultato in una sarabanda di orrori (primi fra tutti gli innumerevoli zombie che tenteranno di farlo fuori), enigmi da risolvere e combattimenti all'ultimo sangue. Il tutto condito da una notevole dose di "suspence", e con veri e propri attimi di paura. Nel corso del gioco Edward potrà rifornire il suo bagaglio con i vari oggetti disseminati nelle stanze della villa in cui si troverà ad agire, che si riveleranno poi utili per i combattimenti o il superamento di ostacoli davvero fuori dal comune. Travestirsi da Babbo Natale, far fuori un cuoco-zombie a padellate o ritrovarsi a dover pilotare il gracile corpo di Grace Saunders (la bambina scomparsa, trovare la via d'uscita dalle segrete del villino saranno solo alcune situazioni a cui Edward dovrà far fronte per

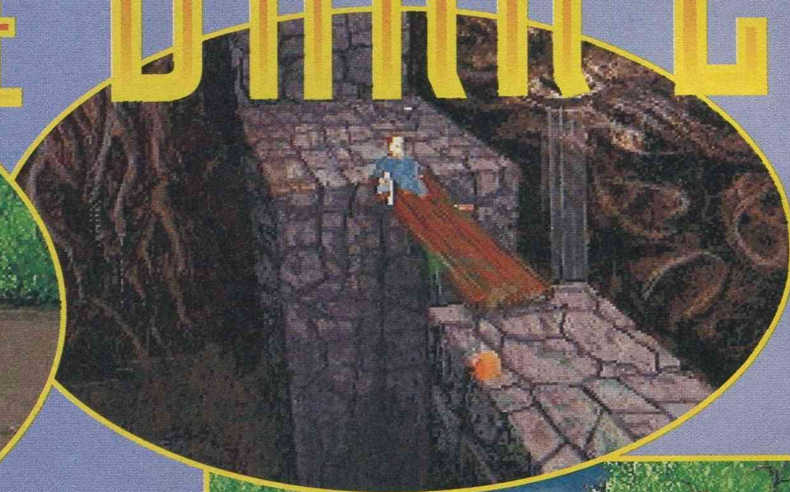


L'inizio del gioco rende immediatamente l'idea di ciò che ci si deve aspettare. Uccidere il primo zombie è facile, però...



Carnby viene condotto nelle cantine per incontrare la sua fine. Non è il modo migliore per finire il gioco.







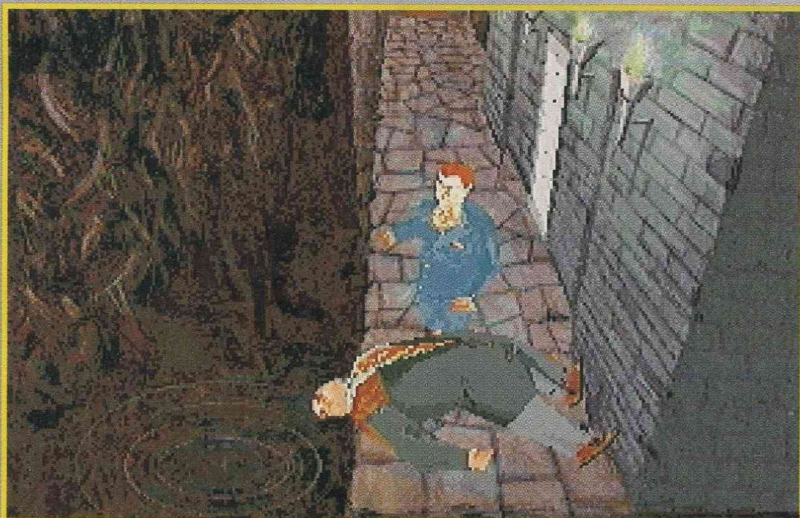
Una volta scesi nei sotterranei, l'entrata è nella base della statua, preparatevi a fare incontri orribili.



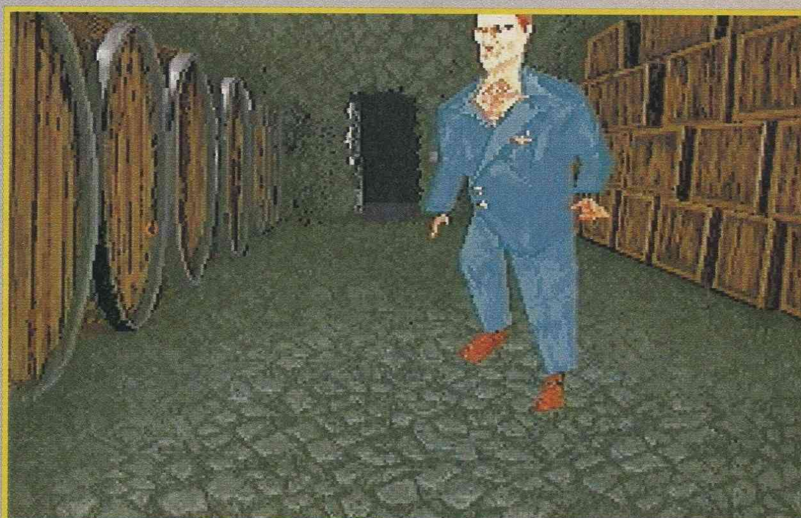
Meglio non fidersi di nessuno all'interno della villa di Hell's Kitchen.



Anche la vegetazione si rivelerà ostile nei confronti del povero Carnby. È proprio una villa maledetta...



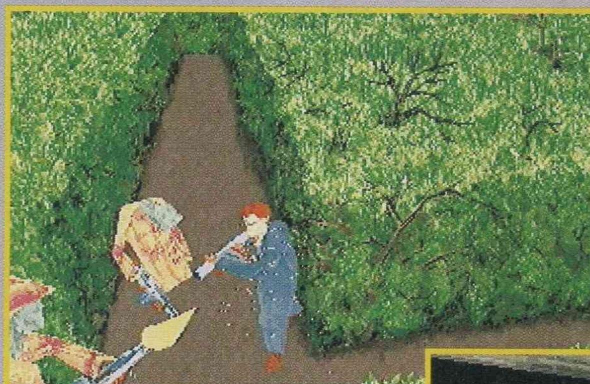
Il ritrovamento del cadavere dell'amico di Carnby, non si può certo definire di buon auspicio. Le insidie sono ovunque…



Le inquadrature che regolano l'avventura a volte risultano altamente funzionali, ma in alcuni casi rischiano di mandare in totale confusione.

LEGGENDE, MITI E CREDENZA

Il primo e strabiliante episodio di *Alone in the Dark* si svolgeva nell'America degli anni venti, nella cupa e misteriosa villa dei Derceto, dove strani riti e magia nera facevano da sfondo a una incredibile ambientazione nel più puro stile narrativo Lovecraftiano. Sebbene il secondo capitolo della saga non sia più ispirato ai miti di Cthulhu, il gioco mantiene comunque una forte componente magica, caratteristica principale della trilogia dell'orrore. In questa avventura, il nostro "indagatore dell'incubo", si trova alle prese con i riti Vodoo della malvagia strega Elisabeth Jarret. Il Vodoo, o Vudù che dir si voglia, trae le sue origini da una segreta e occulta religione seguita in passato dagli schiavi della Guinea e dal Dahomey ad Haiti e in Brasile. I riti, o "crisi frenetiche" come vengono chiamate, consistono, generalmente, nel danzare al suono di grossi tamburi sacrificando, nell'apice della danza, pecore, piccioni o galline. Il Vodoo prevede anche riti funebri, eseguiti nelle vicinanze di cimiteri, e che conferiscono al praticante arti magiche in grado di risvegliare i morti trasformandoli in zombi, più o meno come in *Alone in the Dark*.

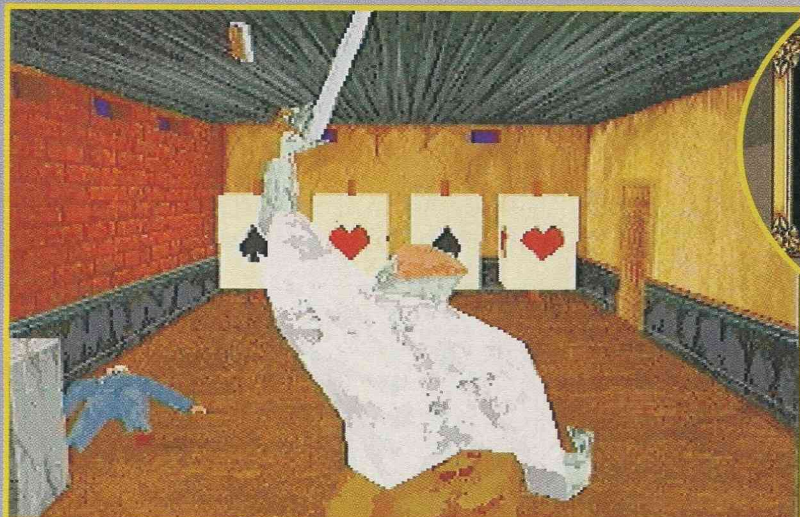




Un trucco facile facile per impadronirsi di una chiave di vitale importanza.





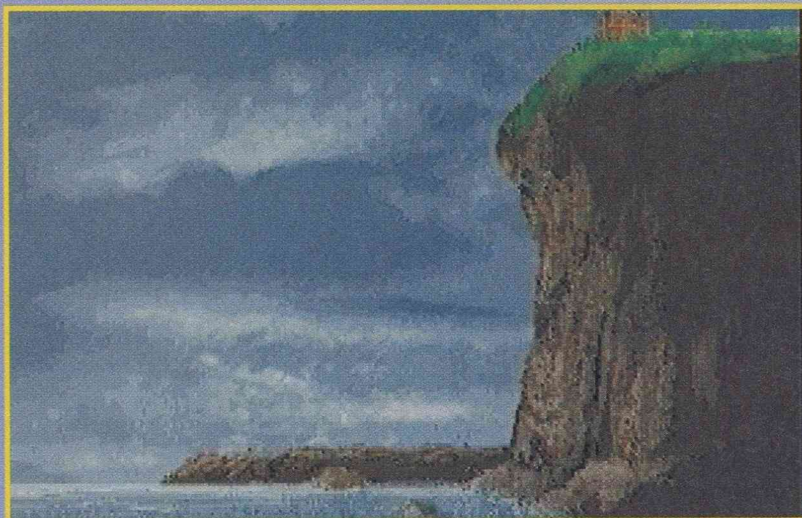


Giocare a carte potrà anche sembrare un passatempo innocuo, ma la vostra incolumità dipende dalla persona con cui decidete di giocare…





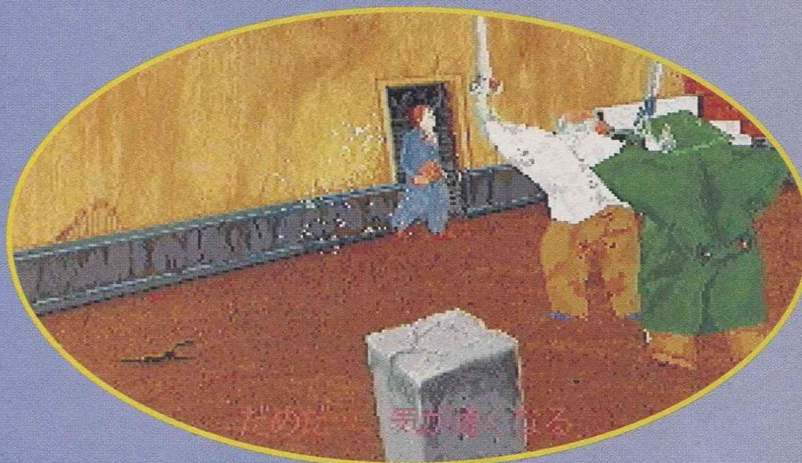
portare a termine la missione, uccidendo infine One Eye Jack, il cattivone finale. I combattimenti da affrontare a colpi di fucile, o nel peggiore dei casi, a mani nude, saranno ardui e numerosi, ma purtroppo c'è da dire che proprio su questo punto il titolo in questione presenta qualche debolezza di troppo: il personaggio si controlla poco facilmente, soprattutto nelle situazioni più delicate, come ad esempio nel prendere la mira e sparare prima di un avversario. Per quanto riguarda il lato grafico, invece, *Alone in the Dark 2* si sviluppa sfruttando fondali fissi



Ogni errore avrà questo tragico epilogo. Il corpo di Carnby verrà gettato dalla scogliera sulla quale si stagli la villa di Hell's Kitchen.



Essere colpiti dagli zombie che infestano la villa può essere considerata una cosa normale, ma se vi sparano con una fisarmonica, la cosa diventa anomala.



e elementi di primo piano realizzati in grafica poligonale completamente rivestita da texture. Il tutto è coadiuvato dai continui cambi di visuale, che forniscono un aspetto semplicemente claustrofobico, e dai colori, che rievocano un notevole effetto "alla Hitchcock", abbandonando così le atmosfere Lovecraftiane in cui era immersa la prima puntata della serie. Gli autori Cornet, Nabais e Chardot hanno comunque realizzato un secondo episodio più che accettabile (che al momento resta però l'unico disponibile per i possessori di Saturn). Le animazioni degli sprite sono abbastanza fluide, il livello di dettaglio si mantiene nella media ma come già detto in *Alone in the Dark 2* ciò che più conta è la suggestione indotta da molte delle schermate presenti, vero punto di forza in relazione all'impatto visivo. Il sonoro è completamente in tema col gioco, con musiche a tratti perfino lugubri e effetti più o meno azzeccati, mentre il fattore sfida è sostenuto sia da una notevole quantità di situazioni molto coinvolgenti, che da una durata totale decisamente sopra la media. Unico neo da segnalare (insieme alla giocabilità) potrebbe infine essere l'uso della lingua giapponese, che per i non-patiti del genere si tramuta a volte in uno scoglio difficilmente superabile. Sicuramente le vicende di Caruby a Hell's Kitchen sono basate sull'azione rispetto al primo episodio, ma anche qui occorre ragionare, e non poco. Il risultato finale non può quindi che vedere entusiasti i fedelissimi delle avventure di Mr. Carnby, che potranno finalmente sbizzarrirsi col loro idolo anche su una piattaforma a 32 bit, mentre resta semplicemente consigliato (con una certa dose di cautela) a chiunque altro desideri provare un'esperienza comunque, soprattutto a livello di console, fuori dai classici canoni a cui si è abituati.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

ALONE IN THE DARK 2

In questa conversione, riveduta e corretta, per Saturn, l'aspetto grafico è stato preso in maggior considerazione, forse per dare una mano di vernice fresca a un titolo che inizia a risentire il peso del tempo, soprattutto considerato che su PC è già disponibile il terzo episodio delle avventure di Carnby. Il personaggio principale, così come tutte le altre creature con cui si interagisce, è stato rivestito di texture, e colorato con lo stesso stile che contraddistingue il background delle ambientazioni del trio Chardot Nabais Cornet. Purtroppo, però, non è stato corretto un difetto già riscontrabile nella serie per PC, ovvero la difficoltà, a volte davvero frustrante, di far compiere al proprio alter-ego l'azione voluta, a causa di un sitema di controllo un po' troppo macchinoso. Tuttavia, l'atmosfera horror non ne risente e, malgrado spesso capiti di arrabbiarsi, ci si lascia presto catturare dal gioco, dimenticando i vari contrattempi. Un gioco consigliato, che, tuttavia, non è esente da qualche difettuccio.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ

Caricamenti troppo lenti e un sistema di controllo del personaggio non facile da padroneggiare. Alcune situazioni di combattimento divengono spesso frustranti

GRAFICA

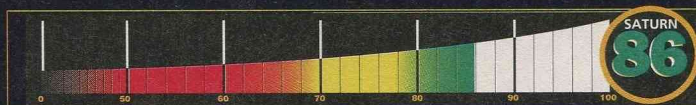
Alcune schermate di gioco sono veramente suggestive e d'atmosfera

SFIDA

Alcuni enigmi non sono certo facili da risolvere e richiedono un discreto impiego di materia grigia

SONORO

Brani ispirati che ben si combinano alle situazioni di gioco.Gli effetti sonori rientrano nella media



SOTTO CONTROLLO



Per correre

Per muovere il personaggio/sciegliere il tipo d'attacco

Per accedere al secondo menu/salvare o caricare una partita

Per spingere gli oggetti/picchiare/selezionare

Per entrare/uscire dal menu

PLAY GAMES SHOP

Videogames
Computer
Console



Sony Playstation
Actua Soccer
Starblade Alpha
Actua Golf
Agile Warrior
Dark Stalkers
Biohazard
Street Fighter 0
Krazy Ivan



Game Boy - Virtual Boy



Sega Saturn
Alien Trilogy
Rise of the robots 2
NBA Action
NBA Basketball
Loaded
Mortal Kombat 2
Creature Shock
Skeleton Warrior

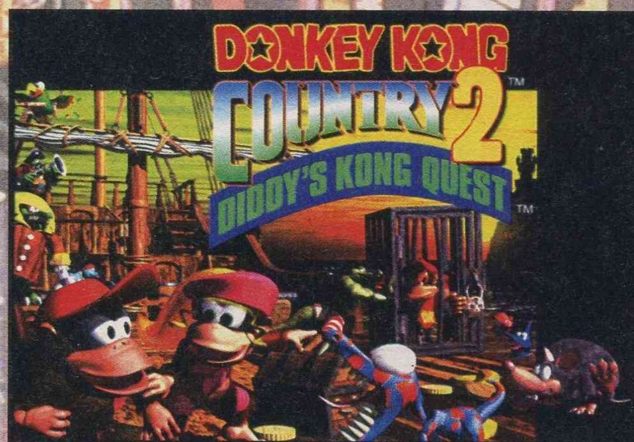
Arrivi giornalieri
Giappone
Stati Uniti

Vasto Assortimento

Super Nintendo - Megadrive
32X - Jaguar CD - Lynx
Game Gear - Cd Rom PC
Sega Nomad



3DO
Battle Sport
Dragon Lore
Brain Dead 13
Doom
Return to Zork
Dragon's Lair 2





NeoGeo CD
OFFERTA
Console
+
10 Giochi
L. 959.000

Vendita per corrispondenza

Torino - Via Carlo Alberto 39
(5 minuti FS Porta Nuova)
Tel. 011 / 8127567 - Fax 011 / 883868

Casa: **EPOCH**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **1**

DORAEMON



Tutti coloro che amano i cartoni animati giapponesi e hanno almeno più di venti anni d'età, certo non possono assolutamente aver dimenticato le incredibili avventure del gatto spaziale Doraemon e del suo "padrone" Guglia. La trovata geniale di questo cartone risiedeva nella incredibile pancia del simpatico gatto, da cui, in ogni episodio, uscivano dei diversi gadget dalle funzioni più strambe, che, irrimediabilmente, finivano per mettere nei guai il povero Guglia. È, infatti, da un oggetto del gattone che prendono inizio le avventure di questa trasposizione elettronica per PSX (esperimento già tentato con scarso successo su Super Nintendo): tramite una astronave, Guglia e i suoi amici si ritrovano a vagare nello spazio e a sfracellarsi su di un pianeta sconosciuto. Naturalmente, le cose non possono andare bene per il povero ragazzo e, subito dopo l'atterraggio forzato, fanno la loro comparsa degli alieni robotici tutt'altro che amichevoli. *Doraemon* si presenta come un platform un po' fuori dal comune: non si tratta infatti né di un normale ambiente bidimensionale, né di un fantastico mondo in 3D, ma di un gioco che si articola su due piani a due dimensioni, paralleli tra di loro. In questo modo è possibile "cambiare corsia" per superare ostacoli altrimenti insormontabili, o improvvise interruzioni della strada. Ovviamente, questi fondali non sono del tutto spogli e, accanto a classiche trappole esplosive e salti al millimetro, si trovano numerosi alieni che andranno fermati per mezzo delle varie armi a disposizione. Questo, però, è tutto quello che troverete in *Doraemon*, insieme a tonnellate di dialoghi in giapponese; il tutto, purtroppo, realizzato con una grafica e un sonoro piuttosto deludente. Forse in Giappone il nome del simpatico gatto spaziale è sufficiente a far vendere un gioco, ma qui in Italia, dove i fan di questa serie televisiva sono più rari e "attempati", è necessario che ci sia qualcosa di più alla base di un titolo di questo genere.

• Air

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)







Durante il gioco si incontrano anche mostroni poligonali.



DORAEMON

Doraemon appartiene a quella vasta schiera di titoli fin troppo "giapponesi", adatti, cioè, più al mercato nipponico che al nostro. Oltre ai lunghissimi e incomprensibili dialoghi (che non si possono assolutamente saltare), la meccanica di gioco è, infatti, strettamente dipendente dal successo della serie televisiva. A livello di gioco, questo *Doraemon* non offre davvero molto: la difficoltà generale è davvero bambinesca e gli unici, apparenti problemi risiedono nella ricerca della strada corretta, saltellando tra i due piani del livello. Qualche effetto grafico carino e "l'idea" delle due strade parallele non bastano a rendere questo platform un buon acquisto. L'unica eccezione a questa considerazione riguarda i super fanatici del cartone animato che potranno provare "l'ebbrezza" di comandare il simpatico gatto spaziale azzurro, il suo padrone Guglia (perdonatemi ma non ho mai capito come si scrivesse) e tutti gli altri personaggi di questa, ormai datata, serie televisiva.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (7/10)

Buona nel complesso: i movimenti sono molto liberi e il controllo è estremamente facile, peccato per l'impossibilità di interrompere i dialoghi

GRAFICA (6/10)

A parte le sequenze renderizzate e gli sprite principali, il resto non rende assolutamente giustizia alla Playstation

SFIDA (5/10)

Estremamente elementare a livello gioco, dal momento che gli unici problemi risiedono nel trovare la strada corretta tra i due piani

SONORO (6/10)

Musichette orecchiabili ed effetti nella norma sono tutto ciò che questo titolo offre



SOTTO CONTROLLO



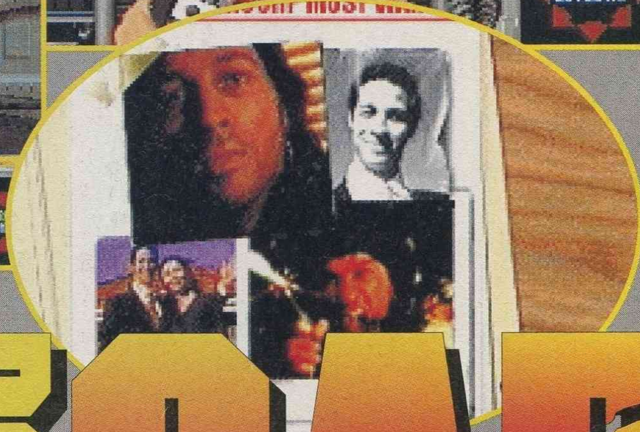
Casa: ASMIK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

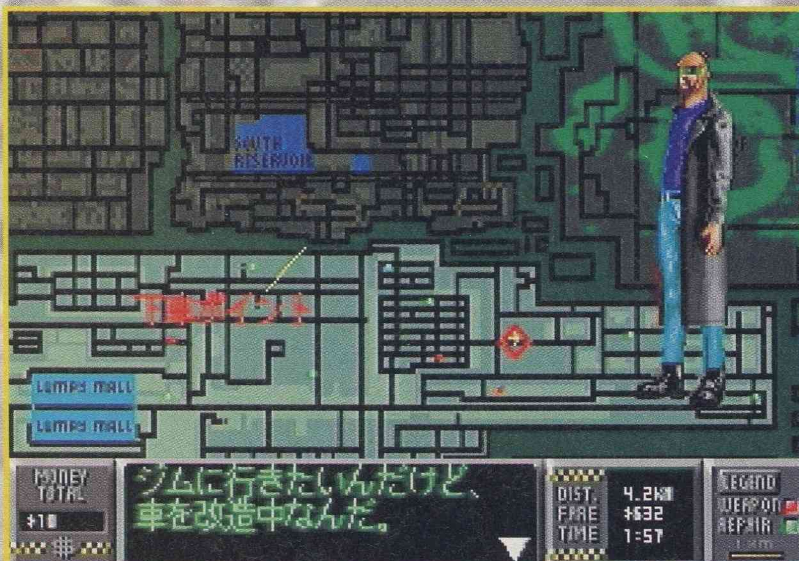
HARD ROCK CAB

Il mestiere di tassista non è certo uno dei più facili e rilassanti, soprattutto se ci si trova nel 2047 a Kemo City, una città "spazzatura" dove vengono segregati tutti i peggiori criminali della terra (con uno scenario molto simile a "1997: Fuga da New York" di Carpenter). Una volta entrati in questa "prigione", uscirne è cosa praticamente impossibile, soprattutto a causa dell'alta concentrazione di elementi violenti per le strade: anche per chi non vuole guai, avventurarsi per questi vicoli può essere molto pericoloso e necessita di un adeguato mezzo di trasporto. Inutile dire che il mezzo in questione è rappresentato dal nostro fantastico taxi, con cui dovremo scarrozzare per Kemo City tutti coloro che ne faranno richiesta, in cambio di sonanti dollaroni. Queste persone sono, però, molto esigenti in fatto di trasporti e, per pagarci, esigono che il viaggio sia portato a termine entro un tempo









Su questa mappa si può decidere la strada più breve per condurre il passeggero alla destinazione richiesta. Peccato per le scritte in giapponese.



L'interno del taxi è un misto di elementi classici e futuristici.

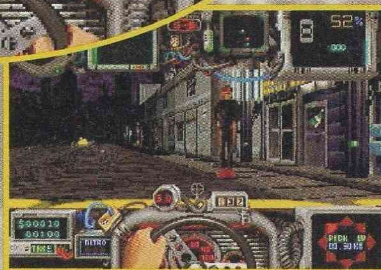


Se l'armatura del taxi raggiunge lo zero sono guai seri!











Dal finestrino laterale possiamo tenere sempre d'occhio la situazione.

limite, che diminuirà sempre di più con il procedere del gioco (dopo un po' vi converrà salvare prima di iniziare il trasbordo di ogni passeggero). Come già detto però, le strade di Kemo City non sono certo il posto più sicuro dove girare, ma il nostro taxi è perfettamente equipaggiato per l'occasione: due mitragliatrici e una particolare corazza fanno, infatti, parte dell'equipaggiamento standard con cui si comincia il gioco. Facendo poi delle soste dai diversi meccanici robotizzati, sparsi più o meno dovunque nella città, è possibile migliorare l'armamento e l'armatura del mezzo (tramite i soldi guadagnati con le corse), in modo da poter ripulire le strade da chiunque ci impedisca di guadagnarci la pagnotta. Dopo aver portato a termine un buon numero di "scarrozzamenti", si diventerà discretamente famosi e, al posto delle persone, ci verranno affidati pacchi di vario genere, fino ad arrivare alla "missione" definitiva, in cui dovremo consegnare una bomba a tempo (non esiste fallimento!) per ottenere la libertà da Kemo City. Questo è tutto quello che *Hard Rock Cab* (conversione per PSX di un titolo per PC della GameTek: *Quarantine*) sa offrire; certo è più che sufficiente a divertire il giocatore, ma rimane un po' di amaro in bocca, pensando che il gioco, se si eccettuano i canonici filmati in FMV e una nuova colonna sonora da urlo, è rimasto praticamente immutato rispetto alla sua prima uscita (che risale a circa un anno fa). Sicuramente, ci troviamo di fronte a un prodotto adatto soprattutto ai fanatici dei giochi in stile *Doom*, anche se qui si tratta di una rivisitazione futuristica un po' noiosa.

• *Air*

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)

TI RIGO LA VOLVO!

Per rimediare all'aumento della pirateria stradale di *Hard Rock Cab*, il taxi può montare sulla carrozzeria un numero davvero spropositato di armi. Lanciamissili, lanciafiamme, fucili mitragliatori e amenità varie, sono oggetti indispensabili per rigare le Volvo dei nemici che si incontrano. Eccovi solo alcuni esempi dell'intero arsenale disponibile.



MITRAGLIATRICI

Queste armi sono la Punisher, la Mr. Mulch e la Banshee. Si montano sul tettuccio del taxi e sono fondamentali per una buone dose di violenza.



LANCIAFIAMME

Anche di questa arma esistono tre versioni di diversa efficacia. Molto potente a corto raggio ma inutile a lunga distanza.



LANCIAMISSILI

Quando il gioco si fa duro potreste aver bisogno di un bel missile per fare piazza pulita dei veicoli avversari. Anche qui le scelte possibili sono tre.



DEPOSITA MINA

Avere qualcuno in coda che spara è sicuramente poco piacevole. Lasciare una bella mina può essere un'ottima soluzione; ne esistono di tre potenze diverse.



LAME ROTANTI

Per sentirsi meglio di James Bond, questo interessante gadget è l'ideale. Affiancatevi a un auto e lasciate fare a loro: la devastazione sarà totale.



CANNONCINI

Sono l'arma standard del nostro taxi, potrete aumentarne il calibro e dotarli di una terza bocca di fuoco centrale per causare maggiori danni.

HARD ROCK CAB

Non si può certo dire che questo *Hard Rock Cab* (aka *Quarantine*) non sia un'ottima idea. Il mix tra la guida, per quanto simulata in maniera semplicistica, e gli elementi tipici di giochi alla *Doom* funziona egregiamente, regalando al giocatore un divertimento ad alti livelli. Ancora migliore è stata l'idea di inserire le "corse" a pagamento che rappresentano delle vere sfide contro il tempo. Purtroppo però, dopo qualche ora di gioco, il ripetersi del tipo di incarichi comincia a diventare un po' noioso, togliendo gusto al prodotto. È pur vero che continua a esistere la spinta a vedere cosa ci aspetta dopo il quartiere ghetto in cui siamo inizialmente rinchiusi, ma questo non basta a coinvolgere ad alti livelli il giocatore. Probabilmente, se avessero apportato miglioramenti all'impatto grafico (tipo *Twisted Metal* per intenderci) e variato un po' lo schema di gioco, questo titolo sarebbe potuto diventare un sicuro successo. Tuttavia *HRC* rimane indubbiamente un buon prodotto, in grado di garantire un bel po' di divertimento.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

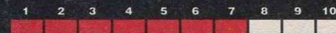
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ



Il taxi si guida davvero bene ed è uno spasso far fuori tutte le altre auto

GRAFICA



Appare sicuramente un po' datata ma svolge bene il suo compito

SFIDA

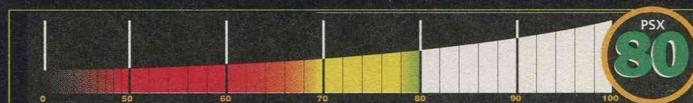


All'inizio sembra facile, poi procedendo gli incarichi si fanno sempre più ardui a causa del tempo. Peccato per la monotonia generale

SONORO



Davvero belle le nuove tracce hard rock. Buoni gli effetti sonori



SOTTO CONTROLLO

Visuale sinistra
Visuale destra
Per vedere la mappa
Per guidare l'auto
Per cambiare arma
Per sparare
Per saltare

Casa: GUST
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1




Welcome House



È sempre esistita, nel mondo videoludico, una sorta di inibizione nel realizzare titoli che si ispirassero e tentassero di prendere in giro prodotti ben più blasonati, nel timore che l'ironia dimostrata in questi casi non fosse bene accetta da tutti i videogiocatori. Nonostante questo, c'è sempre qualche sprezzante software house che puntualmente si lancia nell'impresa, senza temere il giudizio di eventuali "puristi" attaccati alle tradizioni più ferree. *Welcome House* è una dimostrazione lampante di tutto ciò, rifacendosi nientemeno che a una delle serie avventurose più amate in assoluto, e cioè *Alone in the Dark*. Con la differenza che lo pseudo-Jack protagonista del gioco, pare avere più somiglianze col mitico ragionier Ugo Fantozzi, che non col coraggioso investigatore privato del titolo "originale". Basti pensare che, al posto di scendere da una rombante auto d'epoca e far saltare per aria una cancellata nell'aprirsi la strada (è l'inizio di *Alone in the Dark 2*, recensito anch'esso in questo numero), il nostro eroe si accontenterà di vedere la sua povera utilitaria ridotta in panne, poco prima di entrare nella casa del suo caro zietto dopo aver ricevuto un invito a pranzo. Inutile dire che, una volta varcata l'entrata della villetta in questione, riuscire a uscirne si rivelerà un'impresa abbastanza complicata, che richiederà la risoluzione di vari enigmi e un po' di pazienza (anche troppa) nell'interpretare tutte le scritte, rigorosamente in giapponese, che dovrebbero essere d'aiuto per il completamento dell'avventura. Una certa serie di situazioni più o meno comiche farà poi il resto, di modo che tra dita schiacciate nelle serrande o "momenti di raccoglimento" seduti sul water ci si possa anche divertire. Purtroppo, però, sebbene *WH* presenti né più né meno



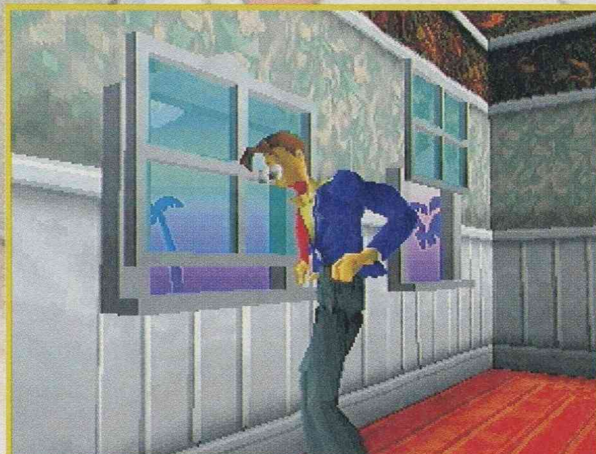
MR. BEAN

Il primo cartone animato poligonale del mondo si sta recando a pranzo dal caro zietto, del tutto ignaro di ciò che sta per succedergli.

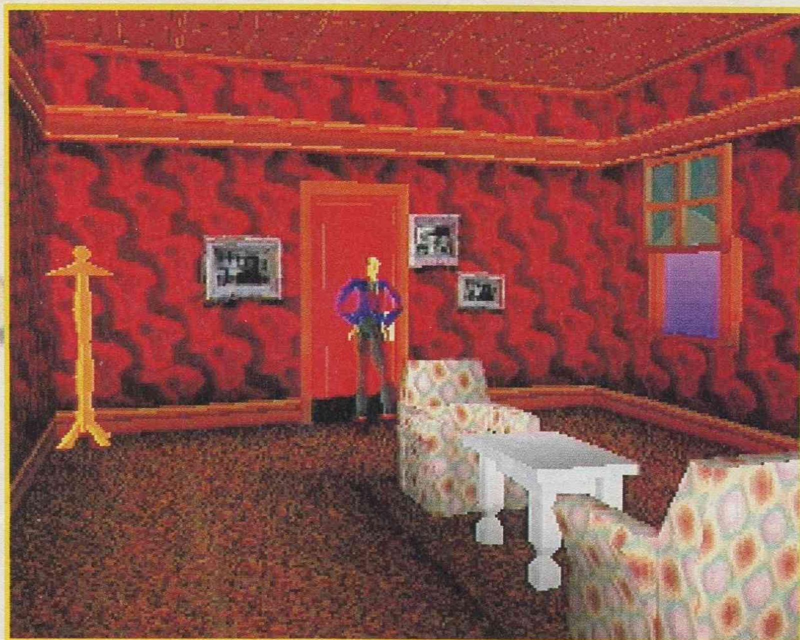

...1


...2


e 3


Nell'immagine si possono osservare i rusultati di un'azione apparentemente innocua come chiudere la finestra.


Se non si fa attenzione, nel garage può capitare di scivolare su di una macchia d'olio. Purtroppo è impossibile farsi male.





che lo stesso motore grafico di *Alone in the Dark*, scade sotto diversi altri aspetti non proprio secondari: la manovrabilità del personaggio, nonostante sia ben realizzato, lascia a desiderare in quanto a limitatezza di movimenti e a velocità (non è infatti possibile attraversare digonalmente le stanze, a volte di dimensioni notevoli), il sonoro non è al massimo e la longevità lascia a desiderare. Gli enigmi da risolvere sono abbastanza semplici, ma allo stesso tempo risulta fastidioso non riuscire a interpretare i messaggi che spesso e volentieri appaiono sullo schermo. I pochi incontri con altri esseri viventi, e la quasi impossibilità di perdere la vita non migliorano di certo la situazione, facendo così di *Welcome House* un prodotto senz'altro curioso e che può anche offrire l'occasione di farsi due risate, ma decisamente troppo povero dal lato strutturale e con poco spessore in quanto a trama e sviluppo degli eventi.

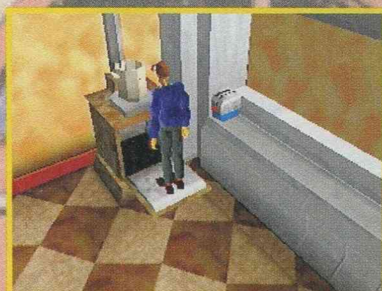
• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



In fondo alla stanza da pranzo il terreno crolla creando un baratro.







Una delle locazioni "in esterni". C'è la piscina e un bel paesaggio.

PLAYSTATION

WELCOME HOUSE

Dopo la trilogia di *Alone in the Dark*, e il meno famoso ma non bruttissimo *Doctor Hauser*, era ora che a qualcuno venisse in mente di utilizzare un engine grafico simile per sfruttarlo in un'ambientazione che si discostasse dalla solita trama horror. In *Welcome House* il protagonista, che ricorda Mr. Bean (dalla famosa situation comedy inglese), si trova ad affrontare tutta una serie di trappole e trabocchetti, che hanno poco a che fare con le canoniche mostruosità a cui eravamo abituati, proiettando il povero malcapitato in imbarazzantissime e divertentissime situazioni. È un vero peccato, quindi, che la realizzazione tecnica delle scene che rappresentano le varie gag, che avrebbero dovuto essere il punto forte del gioco, non sia stata curata con la dovuta attenzione. L'aspetto negativo che maggiormente salta all'occhio è l'incapacità della parte sonora e di alcune inquadrature "sceniche" di rappresentare al meglio le situazioni comiche, con il disastroso risultato di appiattirle notevolmente.

AGIRE & PENSARE

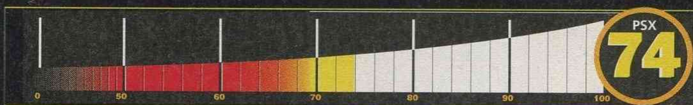
A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÁ (7/10)
Il controllo del personagio non è dei migliori, dopo aver provato titoli del calibro di *Alone in the Dark* risulta parecchio limitante

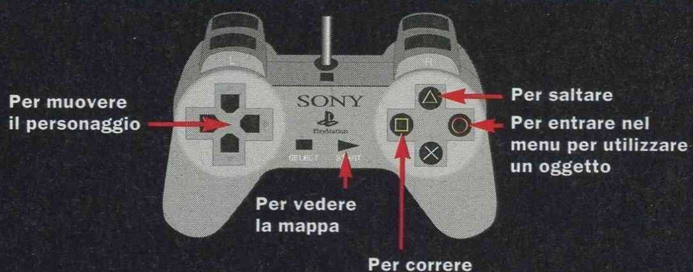
GRAFICA (8/10)
Buona deformazione dei poligoni e la resa delle stupidissime espressioni facciali che il protagonista assume

SFIDA (7/10)
Le zone da esplorare sono discretamente ampie, ma gli enigmi sono veramente troppo facili da risolvere. Il rischio di fallire o rimanere bloccati è minimo

SONORO (6/10)
Le musiche sono praticamente inesistenti, e le poche che ci sono stancano velocemente. Simpaticissimi, invece, gli effetti sonori che accompagnano le gag



SOTTO CONTROLLO



Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5





MORTAL KOMBAT II

Nell'attesa della pubblicazione del terzo episodio di *Mortal Kombat* sulla console di casa Sega, in notevole ritardo rispetto alla versione per PlayStation in conseguenza di un accordo stretto fra Acclaim e Sony per l'esclusiva del titolo in questione a favore di quest'ultima, su Saturn si tenta di porre rimedio alla momentanea lacuna presentando il non più nuovissimo *Mortal Kombat II*, e sperando così di sfruttare, almeno in parte, il successo di una delle più famose saghe videoludiche in circolazione. Sfortunatamente, però, la fretta di realizzare su disco ottico almeno il secondo capitolo della serie, pare averne impedito una conversione all'altezza di quanto visto fino a ora su tutte le altre console (sedici bit compresi), precipitando questo *MKII* nell'abisso dei titoli decisamente mal riusciti. Se, a una prima occhiata, infatti, il lato grafico non sembra poi così male (le digitalizzazioni sono abbastanza buone), è provando a prendere il joypad in mano che ci si accorge di quanti problemi siano presenti, primi fra tutti una scattosità dei personaggi e dei caricamenti, anche fra mossa e mossa, mai visti prima, che pregiudicano in modo notevole il fattore giocabilità. Non è raro aspettare più di qualche secondo per assistere alle ormai storiche fatalities dei vari personaggi, e



purtroppo l'accesso al disco avviene anche in svariate altre occasioni, togliendo così continuità all'andamento dei combattimenti. Se, quindi, si considera che proprio immediatezza e velocità sono gli elementi che hanno fatto di *Mortal Kombat* un titolo molto apprezzato, c'è davvero di che preoccuparsi. Per quanto riguarda il resto, non è cambiato poi molto dalle precedenti versioni, i dodici combattenti inizialmente selezionabili sono sempre spietatissimi e il sangue scorre ne più ne meno delle altre volte, con alcune delle mosse finali davvero memorabili.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

MORTAL KOMBAT II

Purtroppo se qualcuno si aspettava di trovarsi di fronte a una versione casalinga identica in tutto e per tutto al coin-op, rimarrà molto deluso nello scoprire che non solo *MKII* non è una conversione ben riuscita, ma anche che il titolo in questione presenta una serie di difettucci tecnici che minano profondamente la qualità del gioco. A livello grafico le differenze dal cabinato non sono poi tante, ma il vero dramma di questa sfortunata trasposizione risiede nella programmazione in generale, forse non proprio minuziosa e attenta, e che grava proprio sulla giocabilità del prodotto presentando fastidiosissimi e inspiegabili "scatti" durante il normale svolgimento di una partita, cosa che accade spesso e che a volte può precludere l'esito di un combattimento. Concludendo quindi, il nostro consiglio è di pazientare ancora un po' per l'uscita di *MK3*, oppure, se proprio sentite la mancanza di un picchiaduro, andate a colpo sicuro con l'acquisto del sensazionale *Vampire Hunter*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (6/10)

Le mosse e la risposta dei comandi sarebbero quelle delle versioni classiche, ma una cattiva programmazione influisce negativamente sulla maneggevolezza

GRAFICA (8/10)

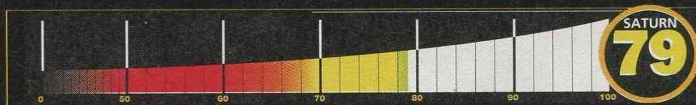
Animazioni discretamente fluide e abbastanza fedeli all'originale. Qualche "scatto" di troppo

SFIDA (7/10)

Il livello di difficoltà medio è più alto delle versioni per 16 bit, e terminare il gioco, soprattutto per chi non lo ha mai provato, può rivelarsi un'impresa

SONORO (7/10)

Buone le musiche, ma le campionature degli effetti risultano leggermente sbilanciate fra di loro



SOTTO CONTROLLO







La quantità di sangue che scorre sullo schermo è davvero notevole.

Casa: RIVERHILLSOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3







GEBOCKERS

Dopo l'uscita di *Cybersled* della Namco, molte case di software, più o meno conosciute, hanno cominciato a "sfornare" titoli di questo genere per Saturn e PlayStation, dalla dubbia qualità. Il più recente, tra questi prodotti, è stato *Robo Pit* (uscito sia per Saturn, sia per PSX), che, pur contando su idee carine come la possibilità di costruire e personalizzare il proprio robot, perdeva molto proprio nella parte dedicata al combattimento, troppo caotica e casuale. Questo nuovo *Gebockers* per Saturn si presenta, però, in maniera del tutto differente, curando l'aspetto dei duelli meglio di quanto non fosse mai stato fatto in precedenza. Prima di tutto è possibile scegliere il nostro personaggio tra gli otto forniti dal gioco, tutti differenti per quel che riguarda armatura, velocità e armamento. Una volta selezionato il robot desiderato (tutti graficamente molto carini e "a tema"), nello Story Mode è possibile scegliere il primo avversario e affrontarlo nel suo stage. Questi schermi sono delle vere e proprie arene dalle forme geometriche strane e delimitate da barriere energetiche (è, quindi, impossibile perdere cadendo dal "ring"), che ruotano a seconda dei movimenti del giocatore, lasciando il robot sempre di spalle. Fino a questo punto *Gebockers* appare simile a tutti i suoi predecessori,



Il lancio dei proiettili serve per evitare gli ostacoli.









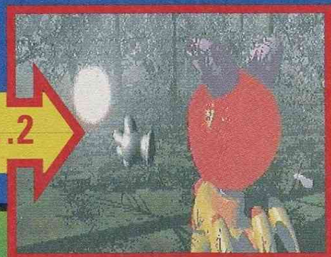
ANDIAM, ANDIAM, ANDIAM A LAVORAR...

Nella lunga introduzione di *Gebockers* vengono presentati i robot nello svolgimento delle loro mansioni quotidiane, prima del grande torneo.

...1



...2



... 3



e 4





ma è la modalità di combattimento che lo rende veramente diverso e accattivante. Sullo schermo di gioco, infatti, oltre alle due barre di energia del nostro robot e dell'avversario, sono presenti altri due indicatori: uno per la potenza dei colpi speciali e l'altro per i caricatori dell'arma standard. Il primo (che si ricarica con il passare del tempo) indica la capacità del personaggio di effettuare le mosse speciali, tra quelle comuni a tutti e quelle proprie di ogni singolo robot. *Gebockers* offre, infatti, davvero molto in questo senso: tutti i robot possono, per esempio, "sdoppiarsi" per evitare i colpi, creare delle sfere di energia da lanciare come palle da baseball, più una serie di quattro o cinque mosse speciali personali. Queste comprendono, in genere, sgancio di mine, lancio di missili e bombe a grappolo, colpi energetici ultrapotenti e molto altro ancora (naturalmente il drenaggio della barra di potenza dipende dalla loro forza). L'indicatore delle munizioni è, invece, una piacevole novità: ogni robot può sparare al massimo quattro o cinque raffiche di fila, dopodiché deve obbligatoriamente ricaricare i colpi, restando immobile e indifeso per qualche secondo. Questo fatto impedisce attacchi troppo caotici e costringe il giocatore a combattere con un minimo di tattica. Certo non si può non ammettere che un titolo di questo genere sia estremamente limitato, ma, nonostante l'alta concorrenza, *Gebockers* appare come un buon prodotto, ricco di idee simpatiche e divertenti.

• *Air*

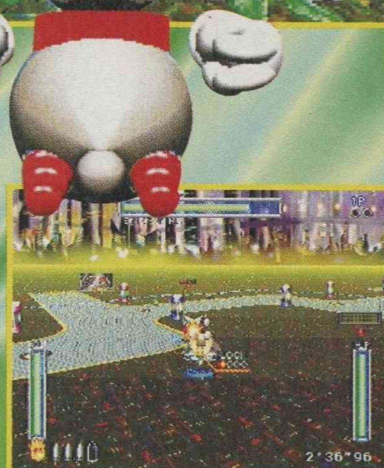
Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)





I fondali sono molto colorati e ricchi di oggetti utili per gli scontri.





Gli scontri frontali sono sempre i più rischiosi per entrambi i robot.







GEBOCKERS

Nel folto numero di giochi di questo genere, che in questi mesi stanno tempestando Saturn e PSX, è molto difficile che un titolo riesca a distaccarsi dalla massa. *Gebockers* rappresenta, però, una valida eccezione, comprendendo delle caratteristiche che lo rendono accattivante e divertente.

Le diverse possibilità, che offre a livello di mosse speciali e tecniche d'attacco, aggiungono, infatti, un buon gusto al gioco, evitando di scadere nella monotonia del "premi più veloce il tasto per vincere" che, per esempio, caratterizzava *Robo Pit*.

Sicuramente, un'opzione per costruire i propri robot sarebbe stata molto apprezzata, ma bisogna ammettere che, prima di prendere la perfetta padronanza degli otto personaggi, bisogna sudare un bel po'. In definitiva, non ci troviamo certo di fronte a un gioco galattico, ma, per i particolari curati e la grafica carina e molto colorata di cui è stato dotato, non mancherà di appassionare a lungo tutti gli amanti di questo genere. Non dimenticate poi, che l'opzione di gioco a due in split-screen è perfettamente giocabile, senza alcun tipo di rallentamento.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci vuole un po' di tempo per prendere confidenza con tutti i comandi del gioco, poi si riescono a eseguire tutte le mosse con una certa facilità

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il termine giusto per definirla è "carina". Sicuramente molto più colorata di quella di Robo Pit

SFIDA

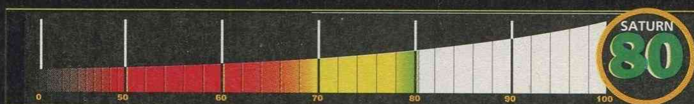
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Vincere contro il computer non è un'impresa molto facile e richiede la perfetta conoscenza delle caratteristiche del robot controllato

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

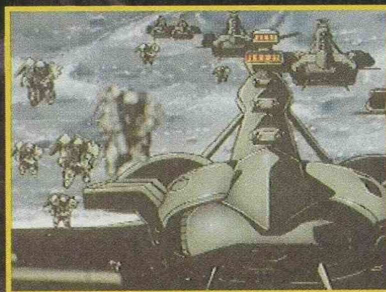
Musichette orecchiabili ed effetti sonori nella norma: tutto quello che serve



SOTTO CONTROLLO



Casa: BANDAI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3







I testi in giapponese non permettono di seguire l'evolversi della trama.

Mobile Suit GUNDAM



Continua sul Saturn una delle più "prolifiche" saghe videoludiche in assoluto, e lo fa presentando il grande robot nipponico impegnato in uno sparatutto a scorrimento orizzontale. Alla guida di Gundam bisognerà, quindi, avanzare nello spazio o sulla terra, tentando di sconfiggere quanti più Zaku avversari prima dello scontro col solito boss di fine livello. Il tragitto da compiere verrà suddiviso in più segmenti, e prima di prendere parte alle battaglie sarà possibile spendere un certo numero di punti-aiuto, "comprando" preventivamente alleati o ricariche energetiche da piazzare nelle zone strategiche del percorso. Aiuti, comunque, conservabili per le missioni successive, per permettere interventi di supporto sempre maggiori. I nemici potranno così essere sconfitti da Gundam (con spada, bazooka o fucile mitragliatore) o da uno degli altri robot della serie, che comparirà su un diverso piano di parallasse e darà del filo da torcere agli avversari sullo sfondo. Altra novità, l'introduzione dei livelli di esperienza del pilota, ma le cose interessanti si fermano qui, in quanto sia grafica che sonoro si rivelano poco convincenti, con solamente i mech ben fatti e delle tracce audio davvero poco piacevoli. La giocabilità è appena sufficiente, in quanto Gundam è troppo "ingombrante" per realizzare schivate decenti o azioni in velocità, e giungere alla fine dei livelli si rivela ben presto una prova di resistenza, più che di abilità. A poco, infine, serve la quantità industriale di filmati in FMV realizzati sulla falsariga della serie animata, che non riesce purtroppo a sopperire alle varie carenze di fondo che affliggono questo titolo in maniera abbastanza evidente.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)





MOBILE SUIT GUNDAM

La Bandai, che nel paese del Sol Levante è riconosciuta come una tra le più importanti industrie creatrici di giocattoli per ragazzi più o meno cresciuti, è anche allo stesso tempo padrona assoluta dei diritti di tutta una serie di "anime" giapponesi tra i quali il mitico *Gundam* e lo spassosissimo *Dragon Ball*. È anche vero, però, che dai 16 bit alle nuove superconsole la software house nipponica si è sempre distinta per la produzione di titoli ingiocabili, mal realizzati e privi di spessore, che spesso e volentieri basano le loro speranze di vendita solo sul fatto di essere ispirati a una famosa serie a cartoni animati. Anche questa volta le cose non sono destinate a cambiare, infatti, dopo l'orribile sparatutto in soggettiva per PlayStation, la Bandai ci riprova con il Saturn. Il gioco è assolutamente piatto e privo di qualsiasi attrattiva, infarcito di immagini e sequenze in full motion video a volte scattose, e contraddisatinto da un sistema di controllo decisamente scarso.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

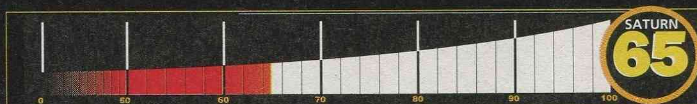
SATURN

GIOCABILITÁ (6/10)
Il controllo di Gundam è a volte legnosetto. Impossibile parare o schivare con una certa cura i colpi degli avversari

GRAFICA (8/10)
Belle le riproduzioni dei modellini della serie animata, decisamente scarno tutto il resto

SFIDA (7/10)
A tratti elevata, ma pur sempre frustrante. Il gioco non coinvolge come dovrebbe

SONORO (6/10)
Musiche noiosissime e ripetitive. Effetti speciali a volte passabili, a volte pietosi

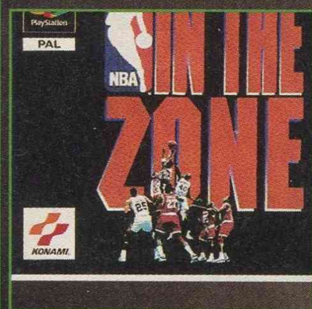


SOTTO CONTROLLO





MATCH ITALIA



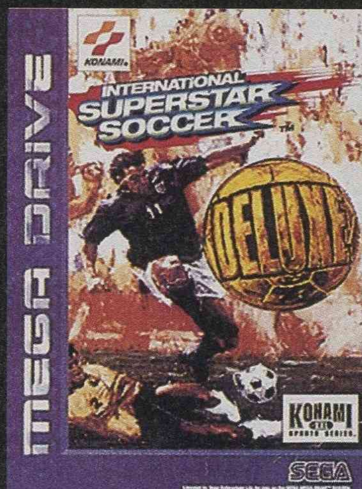
KONAMI XXL SPORTS SERIES







- 29 squadre NBA più una squadra ALL STARS
- 8 giocatori compatibili (con due multitaps)
- Grafica a poligoni 3Dimensionale
- Esibizioni o possibilità di giocare attraverso l'intera stagione regolare NBA fino ai Play-Off ed alla finale
- Una serie impressionante di schiacciate commentate dai telecronisti
- Prospettive multiple di gioco



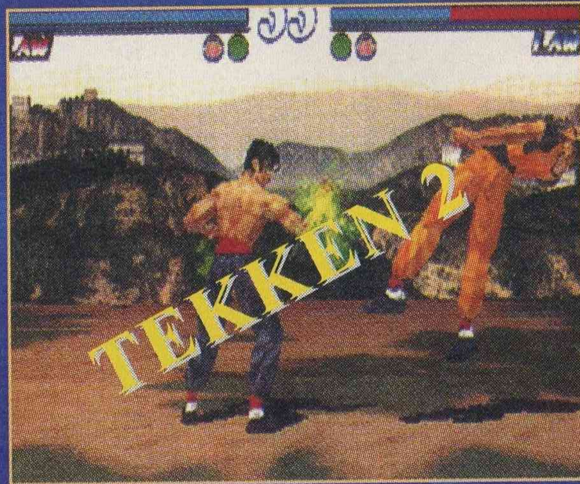






Dal 13 al 17 Aprile prossimi saremo presenti al **FUTUR SHOW** per un rapporto diretto fra consumer e Aziende

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/22045 - FAX 0541/23076



YOU videogames TOO



Via Rossini 3/e 10124 Torino



SATURN FAN MAGAZINE


BIO HAZARD


DEADHEAT ROAD


GUNDAM 2


MOTOR TOON 2


GOEMON


JUMPING FLASH 2



PLAYSTATION MAGAZINE


KILLING ZONE


NEED FOR SPEED


DESCENT





ITALIANE E INGLESI


POPOLOCROIS


ARC THE LAD 2


DARKSTALKER


LINKLE LIVER STORY


KING OF FIGHTER 95


PANZER DRAGOON 2


VIRTUA FIGHTER SD


THOR


GUNGRIFFON


ALBERT ODYSSEY


VICTORY GOAL '96


STEERING WHEEL

per ordinare
telefonare allo **011/889920**

finanziamenti in tempo reale
permuta dell' usato
spedizioni tramite
corriere o posta

Casa: KANEKO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

GT [改]

ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP





All Japan Grand Touring Car Championship (AJGTCC per gli amici) si propone come il primo simulatore di guida arcade, in 3D isometrico, per PlayStation. Al volante di uno dei 12 modelli di macchine Grand Touring messe a nostra disposizione, possiamo competere su ben 4 circuiti (uela.... si sono sprecati...). Prima di iniziare potete scegliere tra ben 4 modalità di gioco diverse: GT (il solito campionato), Battle (se volete gareggiare con un solo avversario), Free Run (per fare pratica sulle varie piste) e Race (per partecipare a una singola gara). Una volta fatta la vostra scelta potrete poi prendere i comandi del bolide e sfrecciare sull'asfalto fumante.
La visuale, come già detto in precedenza, è in 3D isometrico, e zooma a seconda della posizione sul circuito (se ci si avvicina a un curva indietreggia in modo da dare maggiore visuale mentre in rettilineo si avvicina). In gara tutto è lecito, ed è vivamente consigliata la pratica del tamponamento e del taglio della strada!!!
Non poteva certo mancare la classica sosta ai box, dove poter riparare la macchina da eventuali danni subiti in pista contro i vari avversari, o più semplicemente contro il tanto adorato muretto di cemento, o per cambiare alcune regolazioni del vostro bolide, come il tipo di gomme da montare, scegliere se avere le marce automatiche o manuali e regolare la lunghezza dei rapporti, la potenza dei freni, la rigidità delle sospensioni, e l'aerodinamica degli alettoni. I comandi sono piuttosto semplici: si può accelerare, frenare e cambiare le marce con i tasti L ed R, e il gioco supporta anche la manopola analogica della Namco.

• Dupont

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)





Non si può dire che l'idea di gioco sia malvagia. Ma è la realizzazione generale che pecca in maniera scandalosa.

GT RALLY

Brutto, è forse l'aggettivo meno pesante per descrivere questo gioco. Dopo un introduzione di ben scarsa qualità, ci si rende presto conto del livello del prodotto. Oltre alla grafica grezza, ci si trova a dover lottare con il joypad per riuscire a tenere in pista la macchina. Questo male viene amplificato quando lo schermo, che zooma in continuazione per i fatti suoi, ci impedisce di scorgere la prossima curva a 180°! Non nego che con un po' di allenamento si riesca ad acquisire una certa padronanza dei veicolo, ma penso che ci si stufi prima, visto lo scarso interesse che suscita il gioco in generale. Tra l'altro, 4 piste mi sembrano ben poche per un gioco che sta su un CD intero. È un peccato perché l'idea era buona. Alcuni di voi ricorderanno sicuramente il buon *F1 Circus* per PC-Engine, un mito nel suo genere, oppure *Rally Championship* che esiste tuttora nelle sale giochi. Peccato! Con un maggior impegno i programmatori della Kaneko potevano fare di *AJGTCC* un gran gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

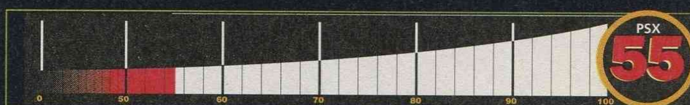
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 4)
Il controllo della macchina è veramente penoso e le sue reazioni sono pari a quelle di un elefante

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 5)
La grafica è molto confusa e lo scorrere della pista fa abbastanza pena....

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 5)
Finite le 4 piste... finito il giochino.... fosse almeno divertente.... neanche quello...

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 6)
Gli effetti sonori non sono male e tutto sommato il commento in giapponese fa abbastanza ridere



SOTTO CONTROLLO

Per cambiare le marce

Per sterzare

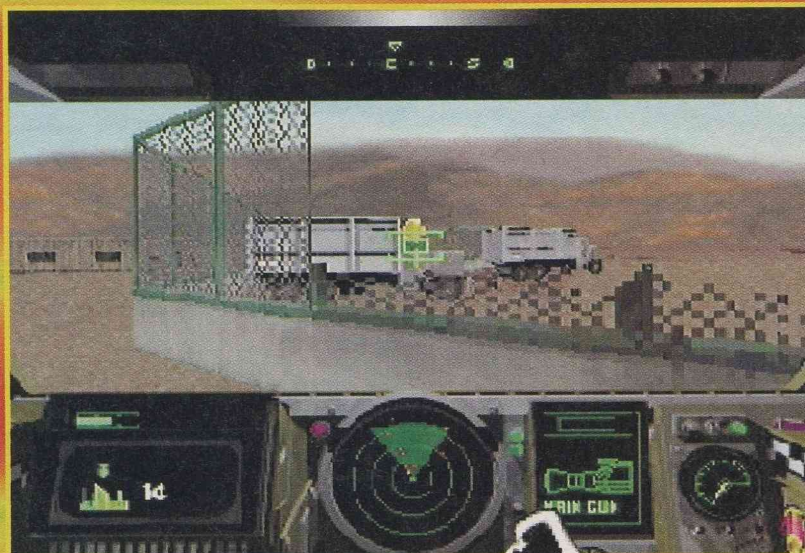
Per frenare

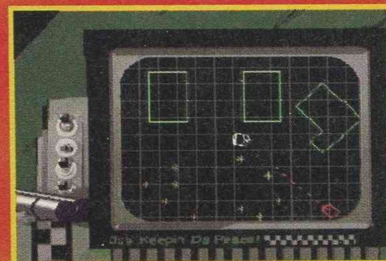
Per accelerare



Casa: CORE DESIGN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1





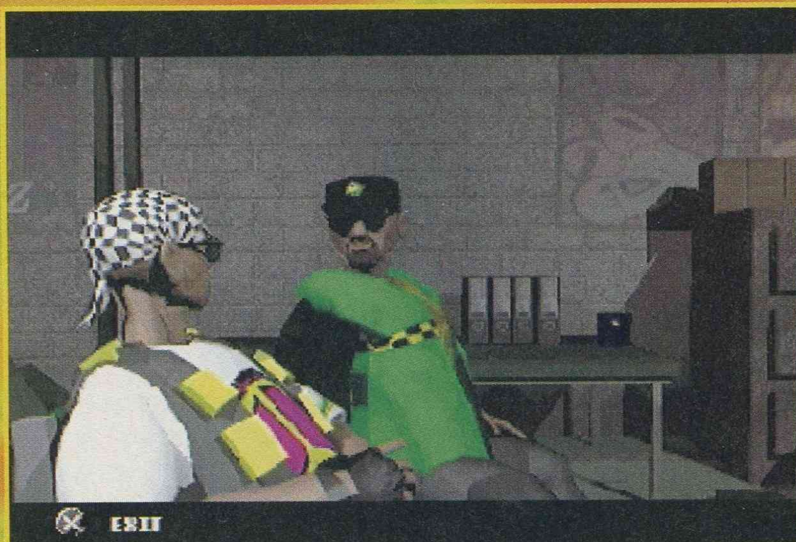




SHELL SHOCK



Dopo un lungo periodo di momentanea scomparsa dal mondo dei videogiochi, La Core Design era tornata nel mercato con un prodotto di ottima fattura: *Firestorm: Thunderhawk 2*, il seguito del suo vecchio successo per Amiga e PC, apparso su PlayStation il mese scorso. Questa volta la Core non ci porta più a bordo di potenti elicotteri, ma alla guida di un carro armato superaccessoriato. Il giocatore fa, infatti, parte dei "Da Wardenz" (i guardiani), un gruppo di mercenari alle dipendenze degli Stati Uniti incaricato delle "missioni impossibili" in tutto il mondo, contro il terrorismo e l'oppressione.
Naturalmente, il loro ruolo è quello di scendere direttamente in campo alla guida del carro armato e portare a termine tutte le missioni che gli vengono, di volta in volta, affidate. Questi incarichi hanno diversa natura e passano da un totale annientamento di tutte le forze nemiche dell'area, al recupero di ostaggi, alla protezione di convogli, all'acquisizione di armi e distruzione di particolari edifici chiave. Ovviamente, i nemici non staranno ad aspettarli con le mani in mano, poiché tutte le zone di guerriglia sono piene di unità nemiche di ogni tipo. Si parte dai mezzi leggeri armati di mitraglietta, per poi arrivare a carri armati simile a quello in dotazione ai "Da Wardenz", a mezzi navali e aerei e a ogni tipo di macchina di morte. Il carro armato dei "Da Wardenz", inizialmente armato con una mitragliatrice e un lanciagranate, può poi essere migliorato con il procedere del gioco, spendendo i soldi che vengono guadagnati al termine di ogni missione. Oltre a delle armi supplementari, è, infatti, possibile aumentare l'armatura del mezzo, la sua velocità e le caratteristiche delle armi già presenti.
Dal punto di vista del gioco in sé, *Shellshock* utilizza la classica visione in soggettiva (manca pur-



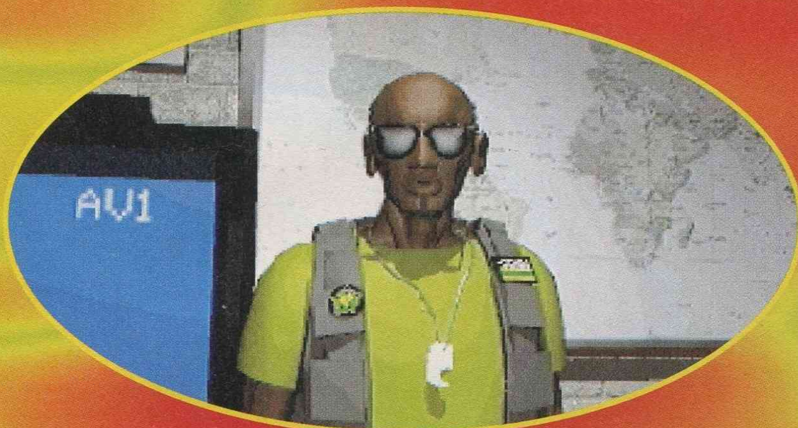
Il briefing di ogni missione è realizzato tramite lunghe sequenze in computer grafica, in cui i membri del team "Da Wardenz" commentano l'obbiettivo.



Lo schermo di gioco è ricco di informazioni utili. I tre monitor in basso indicano rispettivamente: il numero degli obiettivi, il radar e l'arma in uso.



Dopo ogni missione è possibile comprare miglioramenti e armi supplementari per il nostro carro. Ricordatevi però di riparare anche l'armatura del mezzo.



PER DISTRUGGERE MEGLIO

Il nostro carro può essere equipaggiato con quattro diverse armi, due fornite "gratuitamente" all'inizio del gioco, le altre da comprare con il procedere del gioco.

MITRAGLIATRICE



Questa arma ha un ottimo volume di fuoco e un mirino a ricerca automatica che segue il bersaglio finché non viene distrutto. Non molto potente e soggetta a surriscaldamento, ma utile per colpire i bersagli molto veloci.

LANCIAGRANATE



L'arma standard del nostro carro è questo potente lanciagranate, in grado di distruggere con due singoli colpi un mezzo nemico di media armatura. Ha munizioni infinite, ma spara a un ritmo molto basso.

MISSILI SAM



Nelle missioni in cui si devono affrontare numerosi bersagli nemici volanti, i missili SAM terra-aria sono un'arma fondamentale. Il carro può portarne al massimo quattro e costano quattromila dollari al pezzo.

AIR STRIKE



Nelle zone maggiormente "calde" è possibile richiamare un potente bombardamento aereo, che agisce però, in maniera intelligente. Purtroppo un singolo bombardamento costerà la bellezza di quindicimila dollari.





troppo il cambio di visuale presente in *Thunderhawk 2*) e miscela piuttosto bene gli elementi simulativi con quelli arcade. Gli attacchi, infatti, non devono assolutamente essere corse caotiche a caccia dei bersagli, ma vanno attentamente pianificati, sfruttando le strutture presenti nella zona e le numerose possibilità di movimento del carro (davvero difficili da controllare). Scagliarsi alla cieca contro i nemici si risolverà, infatti, con una prematura distruzione del mezzo da combattimento, dal momento che i mezzi avversari sono altamente spietati e, all'inizio, quattro colpi di granata basteranno per mandare in pezzi il carro del giocatore. Pur non essendoci altri titoli simili (è preferibile dimenticare *Assault Rigs*), *Shellshock* non riesce comunque a imporsi come buona simulazione di guerra, la grafica un po' spartana e l'eccessiva difficoltà (a volte veramente frustrante) lo rendono inferiore agli standard di produzione odierni.

• *Air*

PLAYSTATION

SHELLSHOCK

Dopo aver visto dalla Core un prodotto come *Firestorm: Thunderhawk 2*, questo titolo lascia certamente un po' di amaro in bocca. La qualità della grafica non riesce, infatti, assolutamente a raggiungere i livelli del bel gioco di elicotteri, contando su fondali un po' spogli e una realizzazione piuttosto grezza dei mezzi nemici. Volendo poi andare oltre questo problema puramente estetico, si trova un difetto di giocabilità assai più importante: l'alta difficoltà del gioco, unita a un sistema di comando veramente complesso e poco intuitivo (soprattutto a causa dell'alta inerzia dei movimenti della torretta), tendono a far diventare *Shellshock* un po' frustrante. Certo, l'allenamento risolve anche questi problemi (almeno in parte, i nemici rimangono infami come al solito), ma il gioco perde quell'immediatezza che è un po' la caratteristica vincente dei titoli PlayStation. Se amate i carri armati e non date troppa importanza alla grafica, dovreste comunque provare a dare un occhio a questo *Shellshock*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ

Il sistema di comando è piuttosto complicato da utilizzare. Dopo un bel po' di pratica però, si riesce ad acquistare la padronanza del mezzo

GRAFICA

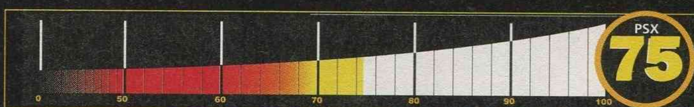
La parte più deludente del gioco, non raggiunge assolutamente i livelli di *Firestorm* e *Krazy Ivan*. Belli i personaggi in computer grafica

SFIDA

I nemici sono veramente spietati e le missioni assicurano una buona longevità

SONORO

Molto bella la colonna sonora Rap. Effetti sonori nella norma



SOTTO CONTROLLO

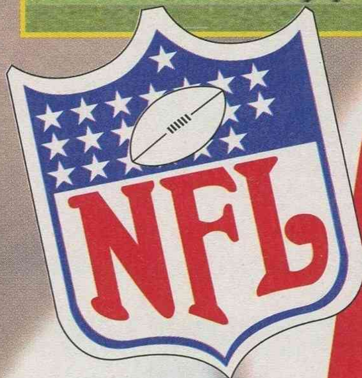
- Ruota la torretta a sinistra
- Ruota la torretta a destra
- Per accelerare
- Per richiamare la mappa tattica
- Accelera e ruota il carro
- Per cambiare arma
- Per zoomare nella mappa tattica
- Per sparare

Casa: SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3







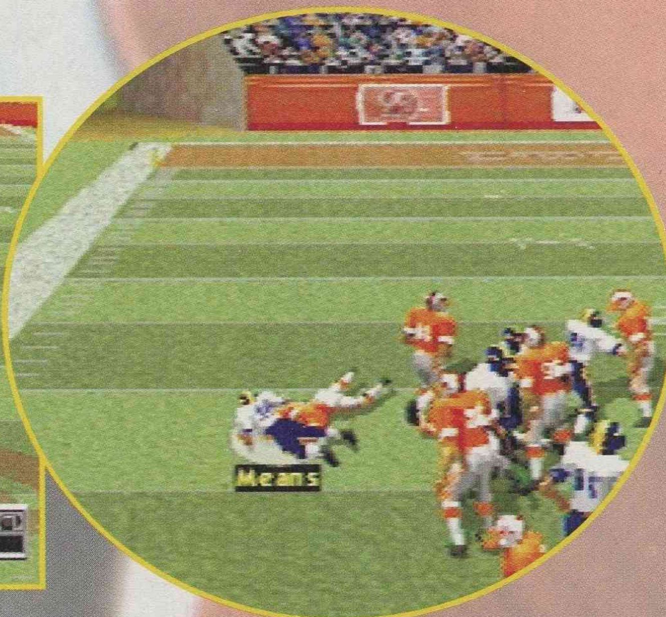


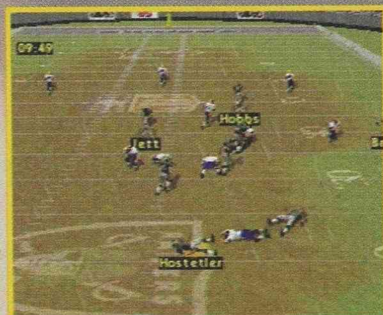
NFL GameDay

Fino a pochi mesi fa, ci lamentavamo della carenza di titoli sportivi per PlayStation. Neanche a farlo apposta, ma c'era d'aspettarselo, dal mese scorso sembra che le case di software altro non facciano che sfornare giochi sportivi a raffica. Siamo passati sotto l'uragano di *Total NBA '96*, abbiamo visto *Actua Soccer*, siamo in attesa di *Adidas Power Soccer* e *F1*, della Psygnosis, e senza citare tutti gli altri titoli che stanno riempiendo le pagine di Gheim Pauà, in questi ultimi numeri, con *NFL GameDay*, possiamo dire che gli unici sport non ancora simulati su PlayStation siano la pallanuoto e le bocce...

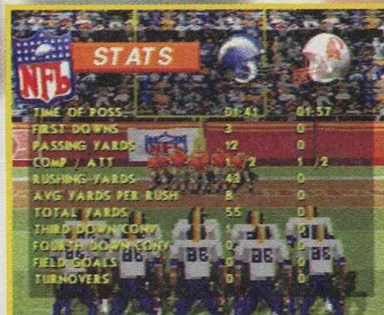
Com'è facilmente intuibile dal titolo del gioco, in questo caso siamo di fronte a una simulazione di football americano, sport che ha concluso la stagione agli inizi di gennaio, con l'ennesima affermazione dei Dallas Cowboy, quindi, anche se agli occhi di un utente americano questo non è certo il periodo dell'anno più indicato per lanciare un gioco di questo tipo, i possessori di PlayStation vedono colmarsi un'altra lacuna. Come in ogni titolo di questo genere, sono presenti tutte le squadre ufficiali dell'NFL, comprese le ultime due franchige che si sono aggiunte lo scorso anno, con i giocatori che hanno composto il roster nell'ultimo campionato. Le opzioni di gioco ricalcano le già collaudate possibilità, partita di PreSeason, Regular Season e PlayOff. In più, è stata aggiunta la possibilità di scendere in quelli che sono i particolari del mercato, permettendo al giocatore di scambiare i membri delle squadre tra di loro, oltre che la possibilità di determinare il tipo di condizione atmosferica che i giocatori saranno costretti ad affrontare una volta scesi in campo. Tutto questo rientra nei canoni classici di una simulazione di Football Americano, quindi, oltre al fatto che questo sia il primo titolo, relativo a questo sport, realizzato per







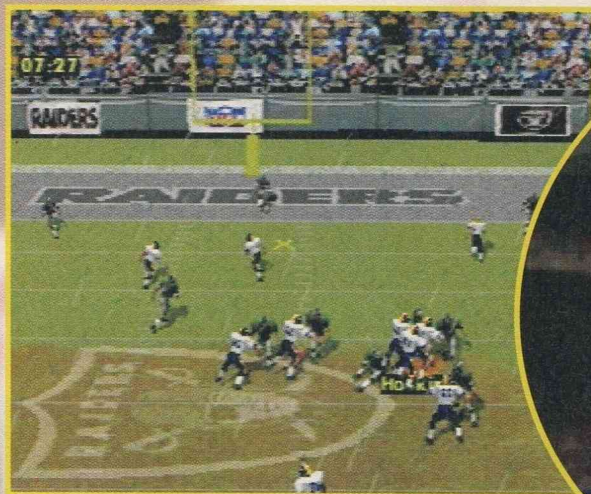
I giocatori possono essere facilmente riconosciuti dal nome.



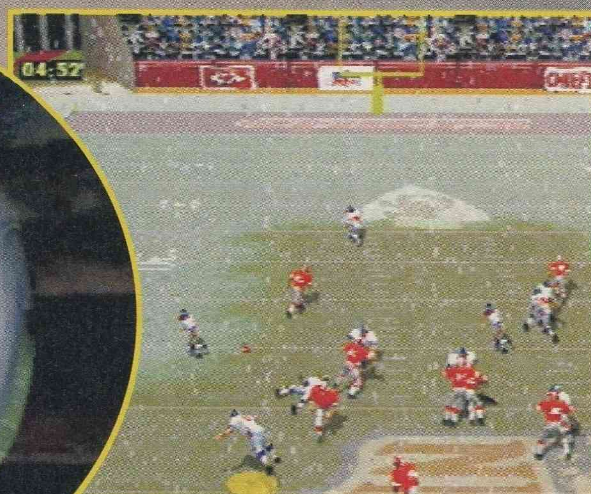
Le statistiche rivelano l'andameno della partita in ogni momento.



Il colore arancio indica che il giocatore in questione ha "inserito" il turbo...









Il replay permette di rivedere le azioni da ogni angolazione possibile.



PlayStation, quali altri particolari differenziano *NFL GameDay* da titoli già usciti per altri sistemi? A dire la verità, non molti. La selezione degli schemi durante la partita, ricorda molto da vicino quella utilizzata, con grande successo, da John Madden Football già cinque anni fa su *MegaDrive*, ma questo può essere considerato più un vantaggio che una defezione, perché scegliere una "giocata" risulta immediato e di facile comprensione anche per i neofiti. Esiste la possibilità di seguire il gioco da diverse inquadrature, che risultano, come quasi sempre in questi casi, a volte funzionali e altre molto meno. L'azione si sviluppa, comunque in maniera veloce e concitata, garantendo quel tanto che basta per rendere NFL GameDay un titolo di buona fattura e piacevole da giocare, anche se bisogna ammettere che, se non siete dei grandi appassionati di questo sport, difficilmente riuscirete a farvi coinvolgere.

Come sempre accade, il massimo del divertimento si ottiene giocando contro un avversario umano, il che prolunga la longevità di un titolo che, come già detto potrà fare la felicità degli appassionati, ma niente di più.

• *Random*

Si ringrazia Jostick Fun (Mi)







NFL GAMEDAY

I titoli sportivi sono, da sempre, quelli che attirano maggiormente tutti quei giocatori che dopo la millionesima piattaforma e la centesima combo, vogliono spezzare un po' il ritmo. A tutt'oggi, i possessori di PlayStation non possono proprio lamentarsi, avendo a disposizione pressoché ogni sport, tra quelli di maggior successo. *NFL GameDay*, si rivolge, naturalmente, agli appassionati di Football americano, garantendo una buona dose di divertimento e una simulazione piuttosto vicina a quella che è la realtà. È vero che il gioco è stato realizzato pensando anche a chi non vuole perdersi nella realizzazione di schemi altamente particolari o in strategie d'alta scuola, ma probabilmente il pubblico più adatto per questo titolo fa parte di coloro i quali sono cresciuti a pane e palla ovale. Per gli altri può rivelarsi una valida alternativa, ma non certo la scelta primaria, soprattutto con tutte le simulazioni che sono già uscite o che arriveranno, da qui a poco sugli scaffali dei negozi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (8/10)

Le scelte degli schemi e il muovere i giocatori risulta facile e immediato. Tutto quello che si potrebbe chiedere a un titolo come questo...

GRAFICA (7/10)

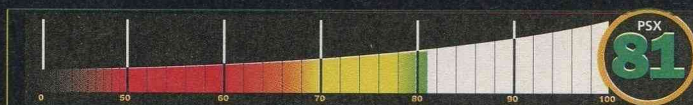
Non raggiungiamo i livelli eccelsi di altre simulazioni sportive uscite negli ultimi tempi

SFIDA (8/10)

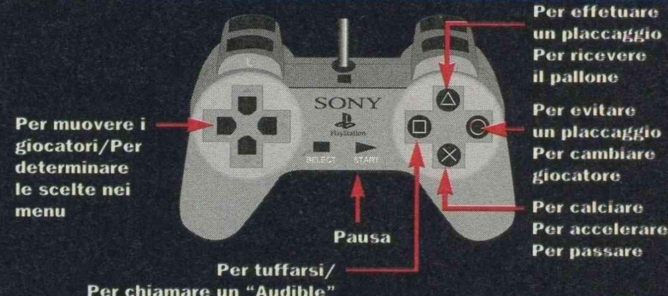
Con le squadre avversarie sono degli ossi duri. Chiaramente dipende da che squadra sceglìete di condurre alla vittoria...

SONORO (7/10)

Buone le musiche di accompagnamento, ma per niente ispirate. Gli effetti sonori rimangono nella norma



SOTTO CONTROLLO



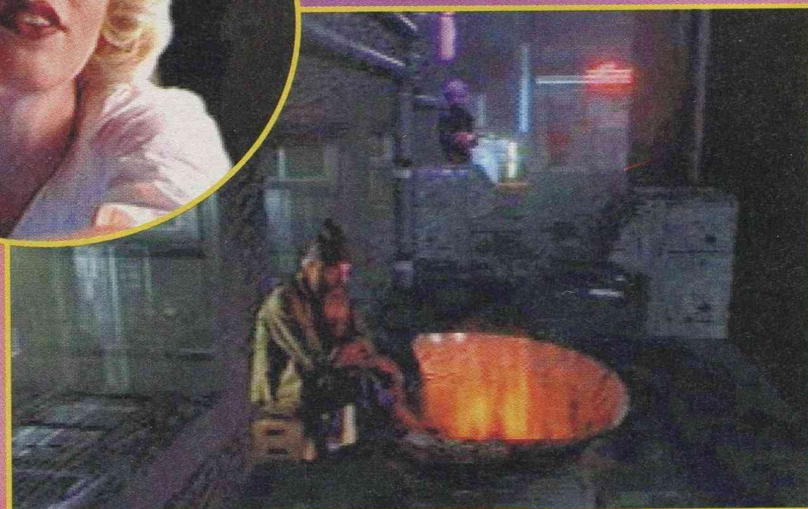
Casa: VANTAN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

DEATH



Com'era prevedibile, dopo l'uscita di *The D* , avventura grafica completamente a base di grafica renderizzata in movimento, sono spuntati i primi cloni di tale titolo, nel tentativo di sfruttare questa nuovo modo di concepire i videogiochi. *DeathMask*, in particolare, si basa né più né meno sullo stesso meccanismo (risposta ai comandi con spezzoni di filmati precalcolati), introducendo però alcuni elementi di novità non indifferenti. Innanzitutto la tecnica di realizzazione delle "riprese", che in questo caso si compone di veri e propri full motion video uniti a computer grafica di buon livello, dei quali sono infarciti i tre CD contenuti nella confezione; l'ambientazione dell'azione di gioco, che si svolge in un futuro non troppo lontano, e ricorda incredibilmente Blade Runner, il capostipite dei film di fantascienza nei quali si ipotizzano metropoli fumose e illuminate dalle luci al neon delle insegne dei locali, e per finire il protagonista del gioco, uno pseudo-Harrison Ford con tesserino da poliziotto e un caso scottante per le mani. Nei suoi panni visiterete locali di periferia, incontrerete figuri più o meno loschi e all'occorrenza dovrete essere pronti a estrarre la vostra pistola laser, per cavarvi d'impiccio nelle situazioni più rischiose. L'impegno per la realizzazione "cinematografica" del titolo c'è e si vede, con una vera e propria città ricostruita in stile futuristico: navicelle che sfrecciano a mezzo metro dal suolo, personaggi completamente in tema col background scenico, robot vari in circolazione e perfino stazioni della metropolitana. Tutti elementi che avrebbero dovuto garantire un'immedesimazione tale da surclassare qualsiasi film interattivo, o presunto tale, mai visto fino a oggi. Nonostante questo, però, era inevitabile che per quanto impegno si fosse tentato di profondere a livello visuale il vero scoglio sarebbe stato, come sempre in questi casi, la giocabilità: così è successo anche stavolta, in quanto DeathMask soffre di un'incredibile limitatezza di movimento, oltre a non essere molto lungo (qualche oretta al massimo, sbagliando dall'inizio alla fine), le azioni risultano nonostante tutto completamente guidate, e anche sul lato grafico grava l'incredibile bruttezza dei FMV, davvero un po' troppo "sporchi". L'uso della lingua giapponese di certo non aiuta a risollevare la situazione, ma non è neanche di impiccio: la





Un esempio della degenerazione delle metropoli del futuro. Strade buie e malfamate, dove aleggia una nebbiolina decisamente inquietante.





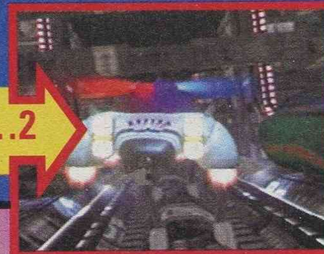
GIÙ NELLO SPRAWL

Un mercenario prezzolato vi sta dando la caccia perché avete pestato i piedi a un pezzo grosso della mala. Riuscirete a salvarvi la pelle?

...1



...2



e 3



MASK

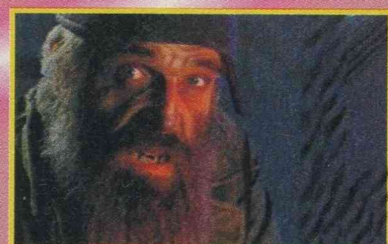












risoluzione degli enigmi non si rivela essere troppo impegnativa, riuscendo comunque a stimolare la curiosità del giocatore nel seguire, almeno la prima volta, lo svolgimento dei fatti. I veri problemi, casomai, arrivano in seguito, quando dopo aver provato la cosiddetta ebbrezza del muoversi in un film (e neanche tanto liberamente) e averne visto la fine, la voglia di ricominciare tutto daccapo non può che essere inesistente.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



DEATH MASK

Con le grandi capacità di immagazzinamento dati offerte dal dischetto argentato, e con la possibilità di comprimere su tale formato una discreta quantità di filmati digitalizzati, molte software house hanno inseguito un sogno per il momento ancora non realizzato: quello del film interattivo. Fino a oggi però, la maggior parte dei tentativi operati in questo genere videoludico della nuova era, non hanno portato a niente se non a prodotti poco convincenti, che spesso e volentieri nascondono la loro scarsa consistenza ludica dietro a immagini di tutto rispetto e a famosi attori cinematografici. *DeathMask* appartiene proprio a questa stragrande maggioranza, peggiorando per quanto possibile alcuni degli elementi di gioco che, anche il titolo più scadente è ormai in grado di offrire. L'unica lancia che si può spezzare in favore di questo gioco è la realizzazione in CG dell'ambientazione della città futuristica dove si svolge l'avventura, che purtroppo viene in gran parte rovinata da un FMV di pessima qualità, molto buio e sporco.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (6/10)

Il tutto si limita all'esplorazione di determinati ambienti seguendo zone di movimento predefinite con la classia interfaccia punta e clicca

SFIDA (6/10)

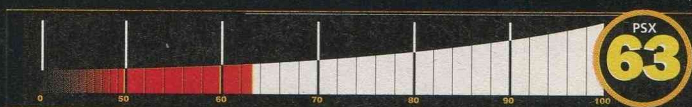
Sebbene il prodotto sia composto da tre CD, i filmati digitalizzati ne occupano velocemente tutto lo spazio. Lo finirete in meno di una giornata

GRAFICA (6/10)

L'ambientazione futuristica è ben realizzata, ma il FMV è talmente "sporco" da rovinare gran parte delle schermate video

SONORO (5/10)

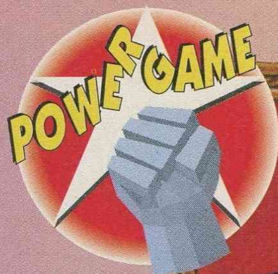
Musiche praticamente inesistenti, solo qualche noiosissimo accompagnamento sparso qua e là. Carini, invece, gli effetti sonori



SOTTO CONTROLLO



Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8





REAL BOUT FATAL FURY

Non molto tempo dopo l'uscita di *Fatal Fury 2*, la SNK decise di imitare le gesta della Capcom (che aveva fatto uscire tempo addietro la *Champion Edition* del suo *SF2*), producendo, per tutti gli appassionati della saga di Terry e compagni, un terzo picchiaduro in versione "Special". Questo gioco aggiungeva ai personaggi base di *FF2*, i quattro boss del gioco e una scelta di lottatori scomparsi dal primo episodio, modificando poi la velocità a cui tutto si muoveva. L'esperimento ebbe un grande successo e, ora, a meno di un anno dall'uscita di *Fatal Fury 3*, la SNK ci riprova ancora, proponendo una versione "riveduta e corretta" dell'ultimo capitolo della serie. Naturalmente, si tratta sempre del classico picchiaduro a incontri dove si devono affrontare, in serie di tre, una scelta di dodici combattenti, più un tredicesimo impersonato dall'immortale Geese Howard (presente in tutti gli episodi, ad eccezione di *FF2*). Per vincere un round però, avremo una possibilità in più rispetto al classico azzeramento della barra di energia dell'avversario: ognuno dei quattro stage possiede, infatti, degli ostacoli ai suoi estremi orizzontali, che, dopo quattro o cinque colpi (anche indiretti), andranno in frantumi, consentendo di sbattere fuori dal ring l'avversario, in una maniera molto simile al buon vecchio *Virtua Fighter*. Questo *Real Bout* conta, naturalmente, un numero di personaggi decisamente superiore al precedente episodio e, oltre ai soliti dieci, sono stati aggiunti i tre boss finali, ora selezionabili sin dall'inizio, e tre personaggi da *Fatal Fury Special*: Billy Kane, l'hooligan armato di bastone allungabile, Kim Kap Hwan, il maestro cinese nell'uso dei calci, e Duck King, una specie di punk discotecaro che combatte a





Dopo una serie di tre combattimenti, apparirà una sequenza di intermezzo con protagonista Geese Howard che non lesinerà parole di scherno.



Il restyling grafico del gioco ha interessato esclusivamente le mosse speciali che ora appaiono molto belle; basta vedere questo Power Geiser di Terry...

IN SEDICI SI PICCHIA MEGLIO

In *Real Bout Fatal Fury* sono presenti tutti e dieci i lottatori del primo *FF3* più i tre boss finali (subito selezionabili) e tre graditi ritorni, per un totale di sedici personaggi, record assoluto della serie.



TERRY BOGARD

Il forzutissimo americano dal cappellino ribelle è rimasto pressoché inalterato da *FF3*. L'unica cosa notevole è il ritorno del suo famosissimo Rising Tackle, che, purtroppo, può essere eseguito solo "potente".



ANDY BOGARD

Anche il fratello di Terry ha ricevuto una mossa che gli era stata tolta in *FF3*, ma in aggiunta, ora possiede anche una versione notevolmente potenziata del vecchio Ishoken, in grado di infliggere fino a sei colpi consecutivi.



KIM KAP HWAN

Finalmente è riapparso il cinese maestro nell'uso dei calci. Tutte le sue tecniche hanno subito un ottimo restyling grafico e numerosi miglioramenti nei tempi di esecuzione, il più grande punto debole di Kim.



DUCK KING

Dopo essere apparso in *FF* e nella versione Special, Duck King era scomparso dal terzo episodio. Certo non si trattava di uno dei più forti combattenti presenti nel gioco, ma le sue mosse a passo di danza erano altamente spettacolari.



JOE HIGASHI

Probabilmente è il lottatore che ha ricevuto meno cambiamenti da *FF3* e *King of Fighters 95*, tutte le sue mosse, incluse le due super, sono rimaste, infatti, inalterate (se si eccettuano i particolari grafici) rispetto al precedente episodio.



MAI SHIRANUI

La più famosa (e formosa!) ragazza dei picchiaduro SNK appare in questo capitolo con una mossa in più, presa dal repertorio di Andy. Ora è, infatti, in grado di atterrare durante un salto nel piano parallelo e rotolare in quello di partenza.



SOKAKU MOCHIZUKI

Questo misterioso monaco è tornato sempre più ricco di mosse che derivano da i suoi misteriosi poteri. La sua generale lentezza è, infatti, ottimamente compensata dall'alto numero di tecniche letali che possiede.



BOB WILSON

Anche Bob ha ricevuto un ottimo trattamento in Real Bout. Oltre alle solite mosse che necessitavano di carica, ha ora a sua disposizione un paio di mosse immediate che completano la sua grande maestria nell'uso dei calci.









HON FU

Questo combattente è l'unico, insieme a Billy Kane, a possedere un'arma per i combattimenti, rappresentata da un paio di Nunchaku. Hon Fu ha inoltre ricevuto un paio di mosse nuove molto efficaci.





Jin Chon Rei, il boss finale di *FF3*, é ora direttamente controllabile sin dall'inizio del gioco; per questo motivo tutti i suoi attacchi sono ora meno potenti.



BLUE MARY

La seconda ragazza che già appariva in *FF3* non ha assolutamente bisogno di presentazioni. La sua caratteristica vincente risiede nell'ampio uso che è in grado di fare delle proiezioni, abbinate ad altre mosse d'attacco.



GEESE HOWARD

Anche per questa vola Geese si merita la carica di Boss finale del gioco. Pur non possedendo alcuna mossa nuova (se si eccettua la seconda super), rimane un valido avversario e un ottimo combattente, in merito della sua parata-presa.



FRANCO BASH

Più che un pugile, Franco assomiglia a un metalmeccanico. La sua forza è sicuramente senza pari, ma è compensata dalla sua eccessiva lentezza. Molto utile la mossa che gli permette di passare attraverso le bolle di energia.



BILLY CANE

Dopo una pallida apparizione in *FF3*, Billy Kane è tornato come personaggio selezionabile. Questa suo nuova apparizione lo vede dotato di una mossa davvero devastante in grado di parare un colpo e restituire un contrattacco immediato.



JIN CHON REI

Chon Rei appare in tutto e per tutto come la versione potenziata del fratello, senza però la potentissima corsa-presa che quest'ultimo possiede. Si tratta comunque di uno dei personaggi più completi che si possano controllare.



JIN CHON SHU

Il primo dei fratelli Jin ha ricevuto un trattamento di diminuzione delle sue forze per adattarlo al livello degli altri personaggi. Tutte le sue mosse sono però state mantenute integralmente, anche se causano danni minori.



RYUJI YAMAZAKI

Il primo boss di FF3 è diventato in questo episodio uno dei tirapiedi di Geese. Oltre alle mosse che già erano in suo possesso (veramente potenti), ora Yamazaki possiede anche un cattivis-simo attacco con un coltello da strada.







Prima di poter buttare fuori dal ring il nemico dovrete togliere gli "ostacoli".









REAL BOUT

La prima cosa che viene in mente osservando *Real Bout Fatal Fury*, è che le differenze tra questa versione e *FF3* risiedano solo nei sei personaggi in più (già di per sé un buon motivo di acquisto). Addentrandosi però nel gioco, si scoprono molto velocemente possibilità che il terzo capitolo non offriva. Per esempio, è molto più facile collegare le mosse per ottenere hit combo (ora visualizzati sullo schermo), il sistema della doppia barra di energia permette di utilizzare molto di più le bellissime (graficamente) super mosse e, cosa da non sottovalutare, le variazioni del sistema di comando permettono di utilizzare più frequentemente il cambio di piano. L'unica cosa che lascia un po' di amaro in bocca risiede nell'aspetto grafico dei personaggi che appare un po' datato, soprattutto dopo aver visto i meravigliosi lottatori di *Samurai Shodown 3*. Sicuramente, ci troviamo di fronte a un ottimo titolo che non deluderà assolutamente tutti gli appassionati della serie.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ottima come tutta la serie, con la piacevole aggiunta della semplificazione dei tasti di gioco

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dopo aver visto Samurai Shodown 3, l'aspetto grafico (invariato da FF3) appare un po' datato, ma svolge comunque bene il suo compito

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

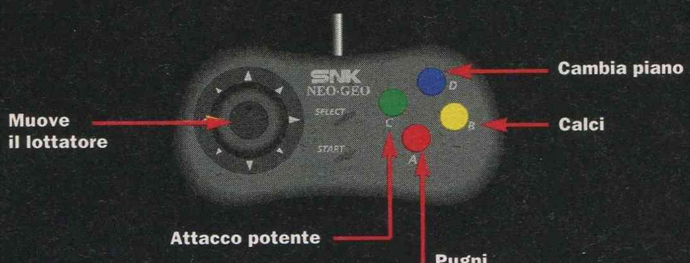
Vincere non è certo impossibile, anche ai livelli più lati, ma la valutazione sul combattimento aggiunge gusto alla cosa

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le tracce sonore sono rimaste le stesse (e stupende) di FF3, con l'aggiunta di quelle per i personaggi nuovi.



SOTTO CONTROLLO



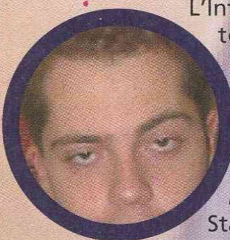
passo di break dance. Tutti i vecchi personaggi, tranne qualche eccezione, hanno poi ricevuto delle mosse nuove (in genere derivate da *King of Fighter '95*) e ora tutti hanno a disposizione due super, da eseguire in momenti diversi. Oltre alla barra di energia, che è stata "riempita" due volte, è presente una seconda barra (detta Power Gauge) che si carica a seconda dei colpi inferti all'avversario. Quando raggiunge il livello massimo o l'energia del lottatore è rossa e lampeggiante, è possibile eseguire la prima super, mentre quando si verificano entrambe le condizioni è possibile eseguire la seconda (decisamente più devastante). Per finire la lista delle novità, bisogna poi ricordare che è stata aggiunta la visualizzazione dei colpi in combo, chiamati "Hit Rush", e che quasi tutte le mosse speciali hanno subìto un ottimo restyling grafico. Purtroppo però, è proprio questo punto che impedisce a *Real Bout* di superare in qualità *Samurai Shodown 3*: il suddetto restyling grafico non ha, infatti, toccato l'aspetto dei personaggi e dei fondali (ridotti a quattro, più uno supplementare), che appaiono un po' datati rispetto agli standard del momento. Ma, dal momento che l'aspetto grafico di *FF3* era tutt'altro che brutto, si può tranquillamente gustarsi questo nuovo capitolo di questa saga, che conta ormai moltissimi appassionati.

• Air

Si ringrazia Gevin (NA)

Casa: **INTERPLAY**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **3**

CYBERIA

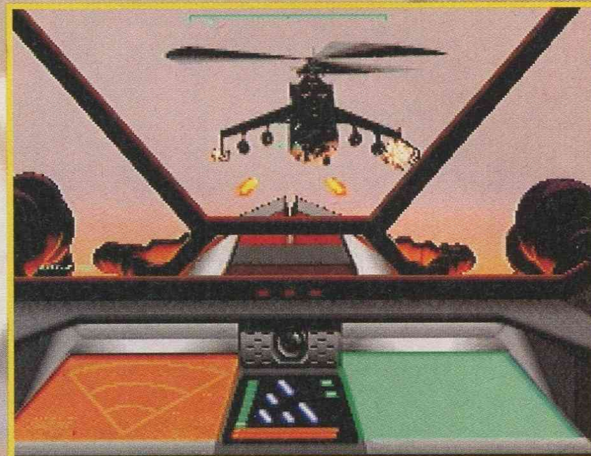


L'Interplay ha iniziato attivamente a convertire i suoi titoli PC per le console a 32 bit. Abbiamo già recensito *Descent* per PlayStation, un interessante sparatutto in soggettiva, e ora ci troviamo tra le mani *Cyberia*, per il nostro fido Saturn. Purtroppo, già il gioco originale non ci aveva entusiasmato, e ora non possiamo che rimanere profondamente delusi da questa conversione. Nel 2027, cinque anni dopo il collasso economico totale, la Free World Alliance (FWA) deve difendersi dagli attacchi del crimine organizzato, intenzionato a ottenere il controllo del pianeta. Nei panni di Zak, un detenuto in attesa di giudizio, dovremo scegliere se cimentarci in una missione suicida, lavorando per la FWA, o se abbandonarci al nostro destino. La scelta è facile, ma la missione non lo sarà altrettanto, visto che dovremo affrontare mille avversità. Il gioco si presenta come un insieme di sezioni differenti, attraverso le quali si articola la trama dell'avventura. Le parti adventure sono ben realizzate: si tratta di muovere il protagonista all'interno di una base futuristica, facendo attenzione a seguire le indicazioni che ci vengono fornite e assicurandosi di raggiungere le varie locazioni. I personaggi renderizzati si muovono fludimente all'interno degli scenari, realizzati sempre in "computer grafica", anche se i movimenti sono effettivamente limitati ai soli spazi previsti. Purtroppo, le sezioni arcade non sono allo stesso livello, visto che lasciano al giocatore solo il compito di premere il pulsante di fuoco e di indirizzare i colpi, oltre a non rappresentare niente di particolare neanche a livello grafico. Infine, ci sono vari puzzle da risolvere, che, tuttavia, non riescono minimamente a impedire a chiunque si cimenti con *Cyberia* di addormentarsi dopo poche sessioni di gioco.





Durante l'avventura è possibile utilizzare i complicati meccanismi del nostro visore per ottenere informazioni.



I mezzi che attaccheranno il nostro veicolo variano di aspetto tra elicotteri, aerei e navi futuristiche.

• Trust

Si ringrazia Joystickfun (Mi)

CYBERIA

Cyberia presenta una grafica molto curata nelle sezioni di esplorazione, con personaggi e ambienti disegnati utilizzando gli ultimi ritrovati in fatto di "computer grafica", e riesce a coinvolgere il giocatore con la sua trama interessante, ma, purtroppo, non presenta alcuna altro pregio. Le sezioni sparatutto non sono degne neanche di un 16 bit, su cui si sono viste cose assai migliori, non tanto per la grafica, quanto per lo schema di gioco assultamente noioso, visto che l'unica cosa che bisogna fare è premere il tasto di fuoco, cercando di colpire qualunque cosa si muova, prima di venir colpiti. Inoltre, anche i vari puzzle che si alternano alle sezioni arcade sono tutt'altro che divertenti, rendendo il tutto decisamente poco interessante. In definitiva, ci troviamo di fronte a una realizzazione superficiale che non riesce in alcun modo a soddisfare il giocatore, snervato da sezioni arcade inutili e frustranti e illuso da numerosi filmati, purtroppo solamente spettacolari.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ● ○ ○ P

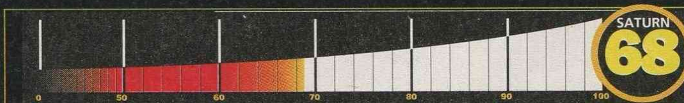
SATURN

GIOCABILITÁ 6/10
Si muore senza neanche rendersene conto, magari per una frase (in inglese) male interpretata, e le parti arcade sono desolanti

GRAFICA 6/10
Il voto rappresenta la media tra la buona (anche se piatta) grafica delle sezioni adventure, e la pessima realizzazione di alcune sezioni arcade

SFIDA 7/10
L'avventura può riuscire a catturare l'attenzione del giocatore ma le parti arcade sono di una noia mortale

SONORO 7/10
Buon parlato digitalizzato e musiche orecchiabili



SOTTO CONTROLLO

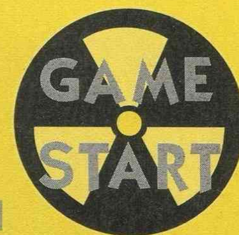








GAME START



VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL/FAX (059) 37.09.67

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER	75.000
BATTLECLASH	19.000
BUST A MOVE	105.000
CANNONDALE CUP	85.000
DEMOLITION MAN	89.000
DIRT TRAX FX	99.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	139.000
DONKEY KONG 2	135.000
FIFA 96	129.000
HURRICANE	49.000
IGNITION FACTOR	89.000
ILLUSION OF TIME	85.000
JUDGE DREDD	109.000
KID CLOWN	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
KIRBY'S AVALANCHE	69.000
LION KING	99.000
MECHWARRIOR 2040	85.000
NBA GIVE 'N GO	139.000
PHANTOM 2040	69.000
PINOCCHIO	139.000
RANMA 1/2 PART 2	69.000
SECRET OF EVRMORE	139.000
SECRET OF THE STARS	145.000
SUPER METROID	59.000
TOTAL CARNAGE	49.000
TURN 'N BURN	79.000
WWF ARCADE GAME	85.000
YOSHI'S ISLAND	135.000

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA E PERMUTA USATO

MEGADRIVE

AGASSI TENNIS	39.000
ALIEN 3	49.000
BARKLEY SHUT UP 'N JAM	49.000
BEYOND OASIS	75.000
COOL SPOT GOES TO HOLLIWOOD	125.000
DESERT STRIKE	49.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	115.000
DUNGEONS & DRAGONS	49.000
EARTHWORM JIM 2	115.000
ESWAT	35.000
EX MUTANTS	45.000
EX RANZA	35.000
F15 STRIKE EAGLE 2	79.000
FIFA 94	45.000
FIFA 95	65.000
FIFA 96	105.000
FRANKENSTEIN	59.000
GRAND SLAM TENNIS	35.000
IL TAGLIAERBE	45.000
INDIAN JONES GREATEST A.	45.000
JUNGLE STRIKE	69.000
KAWASAKY SUPER BIKE	89.000
LEADER BOARD GOLF	45.000
LION KING	99.000
MERCS	39.000
NBA ACTION 95	69.000
NBA JAM	39.000
NBA LIVE 95	69.000
NBA LIVE 96	115.000
OUTRUN 2019	39.000
PETE SAMPRAS 96	95.000
PRO MOVES SOCCER	69.000
PSYCHO PINBALL	69.000
SHADOWRUN	49.000
SHINING IN THE DARKNESS	39.000
SLAMMASTER	69.000
SONIC & KNUCKLES	79.000
STREET OF RAGE 2	35.000
SWORD OF VERMILLION	35.000
THE PUNISHER	59.000
TOPOLINO MANIA	69.000
TURBO OUTRUN	49.000
URBAN STRIKE	89.000
VIRTUA RACING	105.000
WORLD CUP USA 94	49.000
WORLD LEAGUE BASEBALL	45.000
X MEN 2	85.000
X MEN	45.000

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	99.000
AGILE WARRIOR	89.000
ALIEN TRILOGY	115.000
ASSAULT RIOGS	105.000
BIO HAZARD	TEL.
DARKSTALKER	TEL.
ESPN EXTREME GAMES	89.000
FIFA 96	115.000
GUNNERS HEAVEN	70.000
HI OCTANE	79.000
JHONNY BAZOOKATONE	95.000
JUMPING FLASH	89.000
KILEAK THE BLOOD	75.000
KRAZY IVAN	99.000
LOADED	109.000
LONE SOLDIER	75.000
MORTAL KOMBAT 3	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 1	TEL.
NAMCO MUSEUM VOL 2	TEL.
RIDGE RACER	109.000
RIDGE RACER REVOLUTION	TEL.
TEKKEN	119.000
TEKKEN 2	TEL.
TOTAL NBA 96	109.000
TWISTED METAL	109.000
WARHAWK	89.000
WIPE OUT	115.000
WORMS	85.000
X COM	89.000

SATURN

COLLEGE SLAM	99.000
CYBERIA	115.000
DOUBLE SWITCH	115.000
GOLDEN AXE THE DUEL	135.000
HOKUTO NO KEN	149.000
JHONNY BAZOOKATONE	95.000
KING OF FIGHTER 95	TEL.
LODE RUNNER	135.000
PANZER DRAGOON 2	135.000
PANZER DRAGOON 2	139.000
POP & TWEEN BEE DELUXE	119.000
REVOLUTION X	125.000
ROMANCE OF 3 KINGDOOM PART IV	115.000
SEGA RALLY	135.000
STREET FIGHTER ZERO	95.000
THE D	125.000
THEME PARK	95.000
TOSHINDEN S	135.000
VAMPIRE HUNTER	139.000
VIRTUA FIGHTER 2	135.000
VIRTUA HIDLIDE	40.000
X MEN	149.000

SUPERNINTENDO PAL 229.000

SUPERNINTENDO PAL + GIOCO 249.000

SONY PLAYSTATION PAL 689.000

SONY PLAYSTATION PAL + GIOCO 720.000

ADATTATORE UNIVERSALE PLAYSTATION ***TEL.***

SATURN USA + GIOCO 779.000

SATURN USA 749.000

SEGA NOMAD + GIOCO 509.000

SEGA NOMAD 499.000

VOLANTE PSX + PEDALIERA + CAMBIO 179.000

MEGADRIVE 2 188.00

MEGADRIVE 1 +GIOCO 130.000

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

CONSOLE GAMES

51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36

TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

SUPERNINTENDO

MORTAL KOMBAT III
FIFA '96
DOOM
EARTHWORM JIM 2
CIVILIZATION
KILLER INSTINCT
DONKEY KONG 2
PRIMAL RAGE
YOSHI'S ISLAND
INTER. S. SOCCER DELUXE
NBA LIVE '96
NHL HOCHEY '96
BREATH OF FIRE 2
THERE PARK
MICROMACHINES 2
CRONOTRIGGER

SUPER OFFERTE

MICROMACHINES (ITA)	99.000
VORTEX (ITA)	99.000
FATAL FURY 2 (USA)	89.000
BEST OF THE BEST (ITA)	49.000
CLAYFIGHTER 2 (ITA)	99.000
YOUNG MERLIN (EU)	89.000
SUPER METROID (ITA-USA)	99.000
LEGEND (ITA)	99.000
LEMMINGS 2 (ITA)	119.000

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT III
PRIMAL RAGE
EARTHWORM JIM 2
BATMAN FOREVER
SOLEIL
NBA LIVE '96
NHL HOCHEY '96
NBA JAM T. ED.
STREET RACER
VECTOR MAN
FIFA '96
LIGHT CRUSANDER
MICROMACHINES '96

MEGA OFFERTE

JOYPAD 6 BUTTON	29.000
CASTELVANIA	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000
COMBAT CARS	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	69.000
ART OF FIGHTING	79.000
JAMES POND 3	49.000

DISPONIBILI TITOLI PER 32X E JAGUAR

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER II
VIRTUA COP+GUN
STREET FIGHTER ALPHA
GUARDIAN HEROES
PANZER DRAGON
FIFA '96
ASTAL
VIRTUA COP
VIRTUA HANG ON
VIRTUA RACING
CLOCK WORK KNIGHT 2
VOLANTE PER GIOCHI GUIDA
MEMORY CARDX
SEGA RALLY
RAYMAN

3DO

WING COMMANDER 3
SPACE ACE
RETURN FIRE
SPACE HULK
MYST
ROAD RUSH
PRIMAL RAGE
FLASHBACK
THEME PARK
GEX
SLAM & JAM
D'S
STRIKER

3DO OFFERTE

FIFA SOCCER	79.000
WAY OF THE WARRIOR	79.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	79.000
QUARANTINE	59.000
JAMMIT BASKET	79.000
OUT OF THIS WORLD	79.000
SHOCK WAVE	79.000
SUPER MODELS GO WILD	39.000

SONY PLAYSTATION

TEKKEN II
STREET FIGHTER ALPHA
TOTAL NBA '96
NBA IN THE ZONE
BIOHAZARD
GUNDAM
ACE COMBAT
ESPN EXTREME GAMES
MORTAL KOMBAT 3
DESRUCTION DERBY
RAY MAN
FIFA '96
ACTUA SOCCER
WAR HAWK
DISCWORLD
3D LEMMINGS
THUNDERHAWK 2
TWISTED METAL
RIDGE RACER REV.
LOADED

VIENI A TROVARCI. SIAMO A SOLI 2 KM DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME, DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"

(CHIUSO IL MARTEDÌ) ORARIO: 9.30-13.00/15.30-20.00

AMPIO PARCHEGGIO

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SEGA SATURN
OFFERTA
SONY PLAY STATION
OFFERTA
3DO FZ10
RGB-PAL SCHERMO PIENO

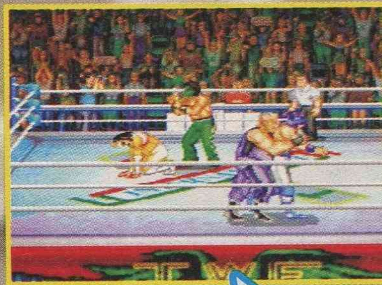
- DISPONIBILI TITOLI PER -
GAME BOY, GAME GEAR,
NEO GEO CD, PC, CD-ROM

SONY PLAY STATION CENTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO -
VASTA SCELTA DI GIOCHI USATI
PAGAMENTI RATEALI IN SEDE
SOLO SOFTWARE ORIGINALE
ORIGINALE È BELLO

Casa: TAITO
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 13



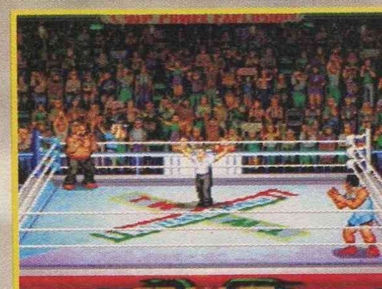


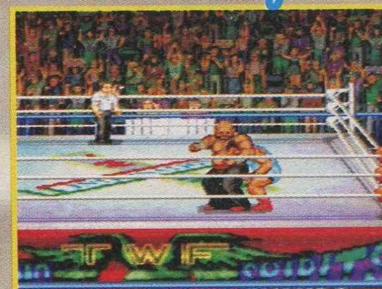


CHAMPION WRESTLER

Dopo *WWF Wrestlemania* e *Toukon Retsouden*, arriva dalla Taito un nuovo gioco basato su uno degli sport più seguiti in Giappone, e non solo purtroppo, cioè il Wrestling. Non si può certo dire che questo *Champion Wrestler* fosse il titolo più atteso dai possessori di PlayStation, visti gli ormai imminenti arrivi del calibro di *Resident Evil* e *Tekken 2*, in ogni caso, c'erano le premesse per un buon titolo: trentaquattro lottatori selezionabili, tra cui i mitici combattenti mascherati, possibilità di giocare fino in quattro, se avete a disposizione Multitap, e, ultimo, ma non per questo meno disprezzabile, la casa produttrice del titolo stesso, ovvero la Taito, che non è di certo tra le ultime arrivate.
Invece, una volta inserito il CD nella Playstation ed essersi gustati la "solita" presentazione spettacolare, non si può che rimanere delusi. Infatti, la grafica, sia per ciò che concerne i fondali che per gli sprite, è decisamente mediocre.
Talmente mediocre che, un qualsiasi titolo per i 16-bit di qualche anno or sono, risulta decisamente migliore. Gli sprite sono poco definiti e, soprattutto, mancano in maniera evidente di frame di animazione: sembra di veder lottare dei manichini di legno!!!
Neppure il sonoro è sopra la media: i soliti commenti del telecronista, che diventano subito ripetitivi, e il solito brusio del pubblico in sottofondo. Come se non bastasse, le varie mosse e prese sono praticamente identiche per ognuno dei trentaquattro personaggi, a parte le differenze estetiche, quindi, non c'è assolutamente differenza tra un lottatore e l'altro, cosa che sicuramente non giova alla longevità. Come unica nota positiva possiamo segnalare, come già detto, la possibilità di giocare in quattro, ma francamente non la si può proprio definire un'alternativa sufficiente.
Mi chiedo solo come, la TAITO, specialmente ora, all'inizio della seconda "generazione" di titoli per PlayStation, possa credere di pubblicare un titolo del genere, ingannando i tanti utenti PSX. Questo titolo, insomma, entra di merito nella lista dei giochi mediocri che non sfruttano per nulla la potenza delle nuove console, e come tale, va evitato, a meno che non siate dei fan del vetusto Antonio Inoki..

• *Pi-Chan*


L'arbitro da il via al match. Purtroppo manca un po' di entusiasmo.


Una delle prese classiche utilizzate dai tutti i wrestler del globo.

CHAMPION WRESTLER

Non c'è nulla di più irritante che vedere queste produzioni di bassa qualità su una console come la PSX, ormai uscita da quasi un anno e mezzo, quanto meno in Giappone. A parte il fatto che i giochi di wrestling fanno parte di quel genere ibrido che si pone tra il picchiaduro e la simulazione, spesso e volentieri non soddisfando gli appassionati né dell'uno né dell'altro genere. Bisogna aggiungere che, titoli come questo avrebbero sfigurato, e non poco, su un 16-bit, e vedere la faccia tosta con cui la Taito ha immesso sul mercato *Champion Wrestler* è veramente disarmante. Se volete un buon titolo di wrestling optate per *WWF* (più arcade e spettacolare) o per *Toukon Retsouden* (se vogliamo più realistico) entrambi molto validi. Speriamo che, per la Taito, sia solo un passo falso , e possa cominciare a produrre software degno del 32-bit di casa Sony, a partire dalle compilation che dovrebbero vedere la luce da qui a pochi mesi...

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

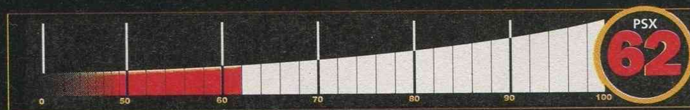
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (6/10)
Discreta varietà di mosse, non troppo difficili da eseguire

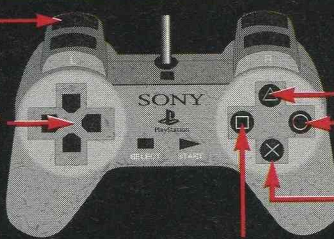
GRAFICA (4/10)
Sprite con pochissime animazioni e mal definiti, stesso discorso per i fondali e il pubblico

SFIDA (6/10)
Non sarebbe male, grazie anche al multitap, ma i trentaquattro personaggi sono praticamente identici

SONORO (6/10)
Niente di particolare: i soliti commenti e effetti nella media



SOTTO CONTROLLO



Si ringrazia Japan Planet (Monza - Mi)

TOP 5

Aspettando che la primavera piombi sulle nostre teste, sotto forma di lunghe giornate calde e assolate, continua la nostra indagine per scoprire quali siano i titoli più desiderati dagli italiani. Tuttavia, il colorato mondo dei videogiochi sembra vivere un periodo di stanca e anche le nostre "amate" classifiche non brillano per originalità. Nelle prime posizioni ristagnano titoli ormai vecchi di mesi e tutti aspettiamo con ansia l'arrivo del Nintendo 64, nella speranza che riesca a scuotere l'ambiente, portando una ventata di novità. Non a caso, il titolo più importante del mese è un certo *Super Mario RPG*, che si presenta come disperato tentativo di allungare ulteriormente la vita del 16 bit Nintendo. Questo mese, le quattro classifiche console ci sono state gentilmente fornite dal negozio Newel, via Mac Mahon 75, Milano, tel.: 02/39260744, che si è anche premurato di indicare la versione dei giochi indicati, aggiungendo un altro importante dato per la comprensione del mercato di "casa nostra". Infatti, come si può facilmente notare, quasi tutti i titoli presenti nelle varie classifiche sono in versione PAL, segno che ormai molti videogiocatori si affidano più all'importazione ufficiale che non a quella parallela.

 SALITA

 NEW ENTRY

 STABILE

 DISCESA

PLAYSTATION

1	FIFA INTERNAT. SOCCER '96 (EA)	PAL
2	MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)	PAL
3	DOOM (WILLIAMS)	PAL
4	THUNDERHAWK 2 (CORE)	PAL
5	RAYMAN (UBI SOFT)	PAL

Non c'è proprio niente da fare: picchiaduro e simulazioni sportive continuano a imporsi come i generi più amati e più richiesti dagli utenti console. Tuttavia, il successo di *Fifa Soccer* è in buona parte dovuto anche alla tradizione che lega i videogiocatori alla interminabile serie di titoli sportivi dell'Electronic Arts, leader incontrastata del settore.





SATURN

1	FIFA INTERNAT. SOCCER '96 (EA)	PAL
2	SEGA RALLY (SEGA)	USA
3	VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)	PAL
4	SEGA RALLY (SEGA)	PAL
5	VIRTUA COP (SEGA)	USA

L'aspetto più interessante della classifica Saturn è la duplice presenza nelle prime cinque posizioni di *Sega Rally*, probabilmente uno dei migliori titoli disponibili per il 32 bit Sega. Tra l'altro, la versione americana precede di due posizioni quella europea, confermando la principale differenza tra gli utenti PlayStation e quelli Saturn.





SNES

1	DONKEY KONG COUNTRY 2 (NIN.)	PAL
2	FIFA INTERNAT. SOCCER '96 (EA)	PAL
3	FLINTSTONES THE MOVIE (OCEAN)	PAL
4	I.S.S. SOCCER DELUXE (KONAMI)	PAL
5	KILLER INSTINCT (NINTENDO)	PAL

Anche la classifica SNES ristagna ormai da diversi mesi, ma forse tra poco potremo finalmente assistere a una new entry. Dal 9 marzo in tutti negozi giapponesi è reperibile *Super Mario RPG*, che, sicuramente, una volta diffuso in maniera capillare su tutto il territorio del globo, non farà molta fatica a fare capolino ai vertici di questa classifica. Vedremo, per il momento accontentiamoci...





MEGADRIVE

1	FIFA INTERNAT. SOCCER '96 (EA)	PAL
2	TOPOLINO MANIA (SONY)	PAL
3	DINO DINI SOCCER (ANCO)	PAL
4	SLAM MASTER (CAPCOM)	PAL
5	S. STREET FIGHTER 2 (CAPCOM)	USA

Il MegaDrive rimane in prognosi riservata, dato che anche questo mese la classifica inerente al 16 bit Sega vede quattro posizioni su cinque occupate da titoli vecchi, per non dire vecchissimi. A questo punto possiamo dare il via alle scommesse sul futuro di questa console, che sembra fare sempre più fatica a rimanere nel cuore dei videogiocatori di tutto il mondo.





GALLUP

CD

↑	1	WORMS (PSX/SATURN/PCCD)
↑	2	FIFA SOCCER '96 (PSX/SAT/PCCD)
↑	3	DESTRUCTION DERBY (PSX/PCCD)
↓	4	SEGA RALLY (SATURN)
↑	5	DOOM (PSX/3DO)

CARTUCCE

■	1	FIFA SOCCER '96 (MD, SNES)
↑	2	SONIC & KNUCKLES (MD)
↑	3	SONIC THE EDGEHOG 2 (MD)
■	4	KILLER INSTINCT (SNES)
↓	5	DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)



Questo mese, le classifiche inglesi Gallup non presentano nessuna novità degna di nota. Sul versante delle console a 32 bit, spicca la presenza di *Worms* al primo posto, ma bisogna tener presente che il gioco in questione ha venduto molto bene soprattutto nel formato PC CD-ROM. Per quanto riguarda le cartucce, invece, è sintomatico il ritorno nelle prime posizioni di due vecchissimi giochi per MD, segno del lento declino del sedici bit della Sega.



ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO 32XSEGA Pal L. 200.000, *Virtua Fighter* 32X L. 80.000, *Knuckles Chaotix* 32X L. 70.000, *Metal Head* L. 70.000, PcEngine CDRom 2, 8 CD (*Ranma 1/2, R-Type* complete, *Spriggan, PsycoStorm* ecc.) e 3 card L. 550.000, Nes e 2 card L. 50.000, Sony MSX2 HBF700P, 100 floppy L. 490.000, stampante Philips Vw0030 PC-Msx L. 200.000, panasonic Turbor GT e 60 floppy L. 990.000. Rolando - tel. 02/4521520 dalle 9 alle 19.30 o tel. 0331/726182 dalle 20 alle 21

VENDO Sega Game Gear + convertitore Master System/Game Gear + *Olympic Gold + Desert Strike* + 52 in 1 + *Asterix* + On-Off Game + in regalo alimentatore universale. Vendo inoltre gioco Game Boy L. 40.000. Massima serietà.
Francesco - tel. 051/372516

VENDO NEO GEO + 10 giochi a L. 500.000, inoltre vendo, compro o scambio giochi per Neo Geo.
Simone - tel. 02/2566602

VENDO console Sega MD con 8 giochi: *Eternal Champion, WWF Raw, Greendog, Road Rush, Toki, Sonic, Castle of Illusion* e *Quick Shots* con 2 pads. Vendo il tutto usato poche volte per motivi di Sega Saturn con garanzia ormai scaduta in ottime condizioni a solo L. 300.000!
Giuseppe - tel. 0836/427960

OCCASIONE! VENDO i seguenti giochi per MD: *Cool Spot* (70.000), *James Pond* (80.000), *Landstalker* (per Genisis a 130.000), *Popoulus* (75.000), *Shining in the Darkness* (90.000), *Sonic* (30.000), *The Immortal* (85.000); convertitore dal MD europeo a quello Genesis (30.000) ma se preso con il gioco *Land Stalker* (20.000).
Alan Casarelli - tel. 0763/84174

VENDO A500 con espansione, giochi, stampante a colori con dischetti enciclopedici, 2 joypad e mouse a L. 750.000 non trattabili, oppure scambio con Sega Saturn o Sony Play Station + 1 gioco. Annuncio sempre valido.
Ronny - tel. 0187/631107

VENDO PANASONIC 3DO mod. FZ 1 versione originale Usa, un joypad, 13 CD di vario genere (guida, picchiaduro, sport, ecc.) I migliori sul mercato + cavi ed imballi originali, il tutto con 4 mesi di vitaL. 850.000 + modulatore Pal professionale con cavo scart RGB + monitor 14" colore, stereo, dedicato L. 1.200.000. Astenersi peditempo.
Alberto - tel. 0434/869250

VENDO SNES con 2 joypad, 11 cartucce (tra cui *Killer Instinct, Donkey Kong Country, Mortal Kombat II*, ecc.) + adattatore universale a L. 1.000.000. Trattabili.
Stefano - tel. 0436/9588 ore pasti

VENDO PER MD le seguenti cartucce: *Terminator* L. 30.000, *European Club Soccer* L. 25.000, *Sonic 1* L. 20.000 e *Hard Drivin* L. 30.000. I giochi sono tutti in perfette condizioni. Inoltre vendo anche il numero 19 di Game Power. Massima serietà. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.
Fabrizio - tel. 081/5544808

VENDO/SCAMBIO *Gex* L. 50.000 e *Doom* appena uscito e già finito a L. 89.000.
Federico - tel. 015/512278

VENDO SNES con 2 joypad, adattatore jap e euro e i seguenti giochi: *Ranma 1/2, Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Sailor Moon, Super Mario World* e *Killer Instinct*. Tutto in ottimo stato con imballaggi originali. Tutto a L. 600.000 trattabili. Vendo inoltre i giochi separatamente.
Jacopo - tel. 0445/873667

VENDO lettore Laser Disc Sony multi lettore (legge dischi di 8, 12, 20 e 30 cm di diametro.
Emanuele - tel. 0832/791796

VENDO SNINTENDO versione europea, 2 joypad, adattatore universale più *Dragon Ball Z 3* (jap.), *Super Street Fighter II* (usa), *Blues Brother* (it.), *Biometal* (it.) *Super Mario World* (it.), *Super Mario All Star* (it.) a L. 350.000.
Maurizio - tel. 011/233622

VENDO SNES PAL + 2 joypad, presa scart, cavo antenna + 1 gioco (*Street Fighter II*) a L. 100.000 poco trattabili. Vendo inoltre 3 cartucce SNes: *Jurassic Park* (usa), *Fatal Fury Special* (jap), *Hokuto No Ken 7* (jap) + adattatore universale euro-usa-jap a L. 150.000 trattabili oppure scambio il tutto con 3 giochi per PSX pal. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Raffaele - tel. 02/2407562

VENDO SNINTENDO con 16 giochi tra cui: *Mortal Kombat 2* e *3, International Super Star Soccer*, ecc.) a L. 750.000 o in blocco a 500.000 lire. Vendo anche GB con 4 giochi (*Killer Instinct, NBA Jam, Spiderman 3, Terminator 2*) a L. 250.000 o cassette a L. 100.000.
Federico Castagna - via Villa del Sole, 2 - 25015 Desenzano - tel. 030/9141642 ore pasti

VENDO PLAYSTATION japan 2 joypad 2 memory card 4 CD *Ridge Racer, Tekken, Space Griffon*. Tutto in ottime condizioni L. 800.000.
Marco - tel. 019/670428

VENDO DOOM per Playstation (pal) oppure scambio con *Lone Soldier* o *Tekken*.
Mario - tel. 0585/46688

VENDO ATAR JAGUAR e le cartucce *Humans, Tempest 2000* e *Cybermoph*, il tutto a L. 220.000.
Christian - tel. 0541/691348

VENDO SEGA MD 2, con 2 joypad a 6 tasti, 11 giochi tra cui *Sonic 2, Sonic & Knuckles, Desert Demolition, World Cup Usa '94*, ecc., + mobiletto porta MD il tutto a L. 400.000. Annuncio sempre valido.
Pietro - tel. 02/3512627

VENDO NEO GEO + 10 giochi a L. 500.000, vendo/compro/scambio giochi per Neo Geo CD e Playstation. Simone - tel. 02/2566602

SCAMBIO

SCAMBIO vari giochi per SNes tra cui *Aladdin, Art of Fighting II, Super Probotector, S. Bomberman II*. Cerco in particolare: *Front Mission, S. Metroid, S. Turrican II, Raiden; Knight of the Round, Wrath of Fire* o altri giochi di ruolo. Scambio inoltre un joystick a 8 tasti con un joypad originale SNes. Alex - tel. 0883/662539

CERCO

CERCO disperatamente combinazioni per mosse "Combo" di *Killer Instict* da 18 colpi in su con qualsiasi personaggio.
Sergio Erculiani - via Zambelli, 15 - 25127 Brescia - fax 030/310586

CERCO disperatamente un Nes, Nintendo normale con due joystick e delle cartucce a meno di L. 70.000. Mattia Gobbi - via Boccare, 31 - 37052 Casaleone (VR) - tel. 0442/330272

CERCO cartucce x GB super 68 in 1", *Warioland* e *Waterworld*.
Alessandro - tel. 0438/5513/18

CERCO SNES e Super GB (Usa), GB, Lynx, CD e accessori per PSX, cartucce per SNes (in particolare *Int. Superstars Soccer DeLuxe* e per PCEngine.
Mirto - tel. 049/794174 ore serali

CERCO SEGA SATURN a buon prezzo. Vendo/scambio/cerco tutte le ultimissime novità per PSX.
Fabio - tel. 0571/632740 ore pasti

CONTATTI

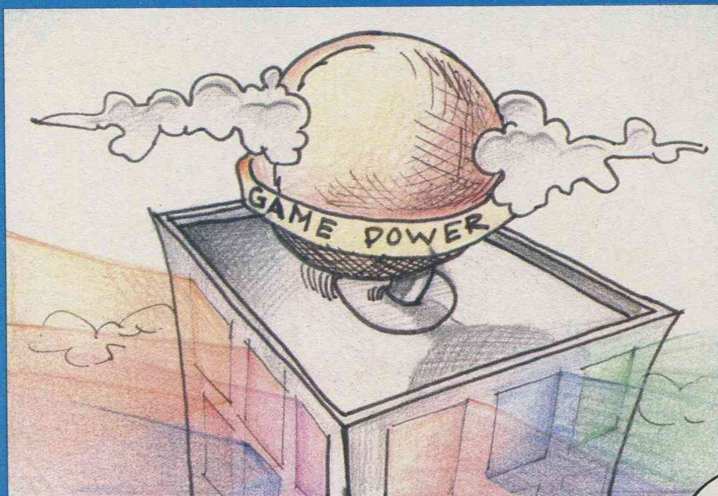
Se sei possessore di videogiochi Sega o Nintendo e vuoi partecipare a un club il tuo club giusto di trucchi è il Game Power club. Si scambiano trucchi. Manuel - tel. 0535/53487 al venerdì pomeriggio

e d i m e d i a



Un Mondo a Colori

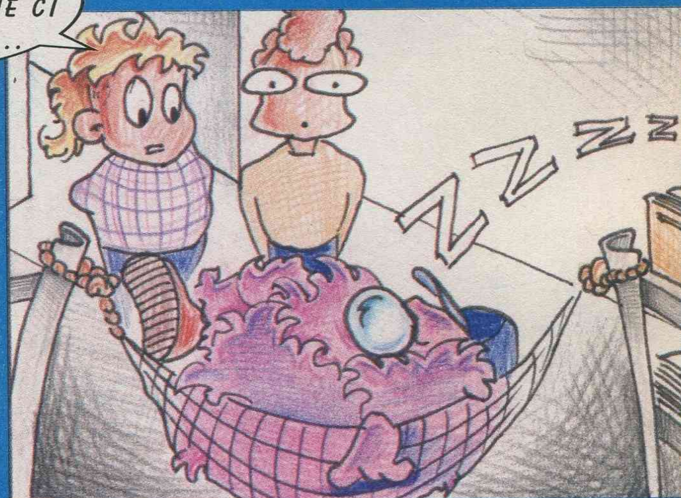
GAME OVER PRESENTA













SHELLSHOCK

In un mondo senza giustizia, cinque uomini duri combattono il terrorismo e l'oppressione.







Venti missioni al limite del possibile, campi di azione dai ghiacciai alla jungla.
Una vera simulazione di carro armato giocabile, ambientazione virtuale a frattali.
Oggetti 3D generati con Silicon Graphics, colonna sonora "rap" da sballo.









Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Il Mostro è su PlayStation... e non gli piace scherzare!!!









L'AZIONE 3D È FRENETICA, VI SEMBRERÀ
DI VIVERE IN UN INCUBO!
FATE ATTENZIONE A NON PERDERE IL CONTROLLO,
SOLO IL VOSTRO SANGUE FREDDO,
VI PERMETTERÀ DI SCONFIGGERE ALIEN!

ALIEN™ TRILOGY







Nei migliori negozi di Videogames

